100% Indipendente

GAME BOY ADVANCE MAGAZINE

ADVANCE MAGAZINE

L'UNICA VERA RIVISTA PER I MANIACI DEL GBA!

TUTTE LE NOVITÀ SULLA CONSOLE PORTATILE NINTENDO!

Anteprima

POKÉMON RUBY & SAPPHIRE

Siete pronti ad acchiapparli tutti ancora una volta?

Anteprima

GOLDEN SUN: THE LOST AGE

Torna il GdR più bello del Game Boy Advance!

Recensione

KING OF FIGHTERS: NEWBLOOD

Il famoso picchiaduro finalmente su GBA

ANTEPRIMA ESCLUSIVA

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

La mitica serie arriva su Advance!

NUMERO 1 - 2002 € 3,90

DAI CREATORI DI GAME BOY MANIA...
ANCORA PIÙ POTENTE, ANCORA PIÙ IMPARZIALE!

ADVANCE MAGAZINE
NUMERO UNO

Mensile - Anno 2002
Registrazione presso il Tribunale di Roma
con il n. 461/93 del 21/10/1993
ISSN 1721-1816

MAGAZINE TEAM
Editor: Francesca Noto
Redazione: Marco Accordi Rickards, Daniele Cucchiarelli, Maurizio Di Stefano, Gianluca Minari, Luca Signorini
Proof Reader: Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Michela Sepe
Art Director: Giorgio Meo
Designers: Chiara Carocci
Grafici: Stefano Caldari, Valentina Ferrarese, Sabrina Nofroni, Francesca Giorgioli
Collaboratori: Manrico Bianchi, Emma Pilleroni

PLAY PRESS PUBLISHING
Presidente: Mario Ferri
Direttore Responsabile: Alessandro Ferri
Direttore Editoriale: Carlo Chericoni
Direttore Generale: Simona Ferri
Direttore di Produzione: Rosanna Di Francesco
Assistente di Produzione: Ilaria Petraccone
Marketing: Stefania Arnaldi
Ufficio Amministrativo: Fabio Catalani
Segreteria: Giuseppina Settembre, Costanza Barbantini, Roberta Stolfi

Pubblicità: Play Press Publishing Srl
Via Pallavicino, 29 - 20145 Milano
Tel. 02/45472867 - 02/45472868
Fax 02/45472869
E-mail: pubblicita@playpress.com

Servizio Arretrati:
Play Press Publishing Srl
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playpress.com

Stampa:
Valprint Spa, Brugherio (MI)
Distribuzione:
Parrini & Co. Srl, P.zza Colonna, 361 - Roma

Play Press Publishing Srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma, Tel. 06/33221250 Fax 06/33221235
E-mail: info@playpress.com

UN NUOVO ORIZZONTE

Il lancio di Game Boy Advance e GameCube ha significato, da parte di Nintendo, un grande, grandissimo passo avanti nella lunga strada del divertimento elettronico. Non è solo questione di profitti, non si tratta solo di ammassare ricchezze e vendere hardware e software. No, qui si tratta anche e soprattutto di rivoluzionare il concetto di "videogioco". La famosa e sbandierata "Differenza Nintendo", per capirci. Sì, certo, direte voi, ma questo è marketing: si vendono console e giochi come patate e palloncini. Sì, vi rispondo io, ma "questi" sono quegli strani signori giapponesi che, tra le altre cose, possono fregiarsi di aver fatto risorgere l'industria dei videogiochi dopo il crollo dell'Atari. Sono quei Miyamoto che hanno inventato Mario, Zelda e i tasti dorsali dei pad. Sono quegli Yokoi che hanno dato vita alle croci direzionali, a Metroid e al Game Boy. Sì, amici miei, al nostro amato piccolo ma grande GB. E ora? E ora quei signori nipponici, così formali ma così geniali, ci portano a fare un giro dove non siamo mai andati. Signore e signori, siamo lieti di introdurvi il concetto di "connettività", la parola magica che esplora orizzonti inesplorati, dando forma e sostanza allo slogan "gaming 24:7", cioè giocare ogni ora del giorno, ogni giorno della settimana. Ho giocato per ore e ore a un gioco per il Cubo che forse in Italia non arriverà mai: Animal Crossing. Ero una bambina in un villaggio di animali parlanti, avevo una casetta tutta mia e tante cose da fare. Con il GBA ho creato un vestito da indossare che ho scaricato su GameCube, poi ho esplorato un'isola e l'ho scambiata con un amico tramite cavo link. Un GBA scambia con l'altro. Grazie a una password mandata via posta elettronica, ho regalato un ombrellino a un'amica; lei mi ha dato un fossile raro. E infine il vecchio mitico NES. Ho trovato Donkey Kong e, nel gioco, ci ho giocato. Poi l'ho scaricato nel GBA e ho continuato mentre andavo al lavoro. Poche storie, ragazzi. Il reame dei videogiochi ha inaugurato un nuovo sfavillante settore.
E il piccolo eroe, l'Advance, è la nostra chiave d'accesso.

Francesca Noto

SOMMARIO

30 BREATH OF FIRE 2

La splendida serie della Capcom torna su GBA con questo secondo episodio, ancora più ricco di azione, di nemici da sconfiggere e di misteriosi enigmi. Siete pronti a lasciarvi trasportare ancora una volta nel mondo dei draghi?

20 KING OF FIGHTERS: NEOBLOOD

Dopo Street Fighter e Tekken, arriva a picchiare duro su Game Boy Advance anche il mitico gioco con tutti i migliori personaggi della SNK! Scoprite quale di questi tre titoli è il migliore, leggendo la nostra recensione completa!

GAME BOYS

CATACLISMA

Chi è? Il fondatore di GBM e di Advance Magazine
Genere preferito: Sparatutto
Quale personaggio del GBA vorresti essere? C'è bisogno di dirlo? Mario, ovviamente!

SVEN

Chi è? Il redattore svedese con la passione per tutto ciò che è Nintendo!
Genere preferito: GdR
Quale personaggio del GBA vorresti essere? Link! Sento che ci assomigliamo tantissimo!

LO SPACCONE

Chi è? Un vero campione nel portare a termine qualunque gioco
Genere preferito: Strategia
Quale personaggio del GBA vorresti essere? Un allenatore di Pokémon a caso!

CHICO

Chi è? Il redattore che ama la buona cucina, le belle ragazze e... sì, anche il GBA!
Genere preferito: Tutti!
Quale personaggio del GBA vorresti essere? Just Belmont di Castlevania... ma quando è in vacanza!

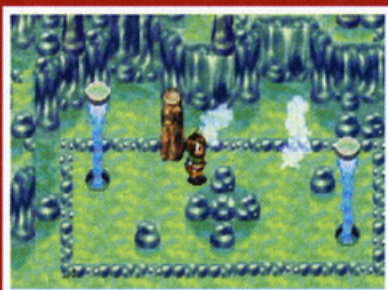
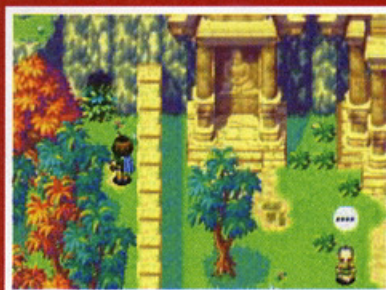
24 MAT HOFFMAN PRO BMX 2

Acrobazie sconsiderate e arene piene di ostacoli per un'azione davvero incredibile! Grazie a Mat Hoffman potrete diventare anche voi campioni di questo spericolato sport... senza rischiare di rompervi l'osso del collo!

10 GOLDEN SUN: THE LOST AGE

Scoprite in anteprima tutti i dettagli sul seguito di uno dei giochi di ruolo più appassionanti mai usciti per GBA! Nuovi personaggi e una nuova grafica vi accompagneranno in un'avventura che difficilmente dimenticherete!

IN QUESTO NUMERO...

RECENSIONI

STELLINA

Chi è? Un'avanzatissima androide con la passione del Game Boy!
Genere preferito: Avventura
Quale personaggio del GBA vorresti essere? Hamtaro, per insegnare a Ciccio come diventare davvero famoso!

CICCIO

Chi è? La mascotte ufficiale del team, nonché un criceto giapponese molto sicuro di sé!
Genere preferito: Giochi di criceti
Quale personaggio del GBA vorresti essere? Vorrei essere io stesso un personaggio di un gioco GBA!

FRANNY

Chi è? La redattrice appassionata di Pokémon!
Genere preferito: Avventure grafiche
Quale personaggio del GBA vorresti essere? Samus di Metroid Fusion!

TANYA

Chi è? La redattrice appassionata di... shopping!
Genere preferito: Platform
Quale personaggio del GBA vorresti essere? La principessa Zelda... oops!

SCOOP
ADVANCE NEWS

IL GBA 2 È DIETRO L'ANGOLO?

LA NINTENDO STAREBBE PER SVELARE UN NUOVO PORTATILE

Se il GBA vi sembra già il massimo della vita, un'incredibile sorpresa potrebbe prestissimo sconvolgere le vostre certezze! La nota e autorevole rivista britannica Edge ha infatti rivelato di essere venuta a sapere che la Nintendo starebbe per annunciare (questione di giorni!) un nuovo rivoluzionario modello di Game Boy Advance! Per prima cosa, il nuovo GBA avrebbe una forma diversa e ancora più accattivante, inoltre presenterebbe innovazioni tecniche notevoli. Eccovi tutti i nuovi dati del piccolo mostro di casa Nintendo: quattro bottoni invece di due (oltre ai due dorsali classici), schermo retro illuminato, batterie ricaricabili al Litio (10 ore di gioco di autonomia), più memoria (RAM), un processore più veloce e, cosa più interessante, un prezzo di lancio contenuto sotto gli 85 euro! Solo il tempo saprà dire se la notizia è vera, ma una cosa è certa sin d'ora: noi speriamo di sì! Un gioiello del genere sarebbe l'autentico sogno che si fa realtà per ogni videogiocatore!

IL RITORNO DELLE TARTARUGHE NINJA!

LA KONAMI ACQUISTA DI NUOVO LA LICENZA DEI MITICI COMBATTENTI AMANTI DELLA PIZZA!

Le Teenage Mutant Ninja Turtles, personaggi dei cartoni tra i più amati negli anni '80 e '90, sono pronte a tornare alla carica nel mondo delle console e quindi anche sul nostro amato portatile! La Konami, infatti, ha di nuovo acquisito la loro licenza e, dopo averla già sfruttata con successo in passato, si prepara a lanciare per la prossima estate una nuova linea di giochi basata sulle avventure delle simpaticissime tartarughe. Cowabunga!!!

ANCHE ONIMUSHA È CONQUISTATO DA NINTENDO!

LA CAPCOM LANCIA ONIMUSHA TACTICS IN GIAPPONE

Il Game Boy Advance è veramente inarrestabile e ormai ne abbiamo la prova definitiva: anche la saga di Onimusha, una delle serie principiali su PlayStation 2, si prepara a vivere nuove glorie sulla console portatile Nintendo. Prima di credere che si tratti di una sorta di conversione dell'avventura d'azione horror per PS2, sappiate che il gioco è totalmente nuovo e si colloca nel genere dei titoli strategici come Final Fantasy Tactics o Tactics Ogre. La Capcom punta molto su questo titolo che, ambientato nell'universo di Onimusha 2 (sono presenti tutti i personaggi), vanta una cura tecnica impareggiabile. L'uscita di Onimusha Tactics è prevista per il primo novembre in Giappone, al prezzo di 5.800 yen (poco meno di 50 euro). Non appena la Capcom ci invierà nuovi materiali, vi forniremo un'anteprima completa.

TUTTI GLI EROI DI KLONOA!

DIRETTAMENTE DAL TOKYO GAME SHOW, GLI ULTIMI AGGIORNAMENTI SUL GIOCO DI KLONOA PER ADVANCE MAGAZINE

Al recente Tokyo Game Show, c'è stata una rivelazione piuttosto piacevole per tutti i possessori di Game Boy Advance. Klonoa, il simpatico cagnetto blu della famosa serie finora riservata alla PlayStation, è in arrivo sulla nostra mini-piattaforma preferita. Il gioco, dal titolo Klonoa Heroes: Legend of the Star Medal, sarà un GdR d'azione con protagonisti tutti i personaggi della mitica serie. Klonoa e i suoi amici si aggireranno in un mondo in 2D molto ben realizzato, in cui i combattimenti in tempo reale (sullo stile di Zelda) saranno all'ordine del giorno. Ci saranno però anche parti del gioco in cui un'azione furtiva alla Metal Gear sarà molto più remunerativa dell'attacco a testa bassa. Eccovi le prime immagini di questo nuovissimo titolo, e aspettatevi prossimi aggiornamenti, non appena ce ne saranno!

SEGA RALLY IN ARRIVO SU GBA!

CORSE SPERICOLATE DALLA CASA DI SONIC!

Sì, avete capito bene! Il mitico gioco di corse della Sega, che da solo ha saputo rivoluzionare il mondo dei cabinati da sala giochi, è in arrivo sul piccolo schermo del GBA! Come gli sviluppatori siano riusciti a trasportare tanta magnificenza grafica sul 32-bit Nintendo è un vero mistero, ma a quanto pare i risultati sono ottimi! Date un'occhiata a queste prime immagini per rendervene conto voi stessi... L'uscita del gioco è prevista per il 2003, noi ovviamente vi terremo il più possibile informati! Aspettatevi un'anteprima nel prossimo numero!

UNA SAGA STELLARE

LUNAR: THE SILVER STAR ARRIVA SU GBA!

Una delle serie di giochi di ruolo più famose e apprezzate degli ultimi anni sta per fare il suo debutto sul portatile Nintendo. Stiamo parlando di Lunar: The Silver Star, uscito per la prima volta nel 1992 per Sega CD e diventato da allora una vera pietra miliare del suo genere. Lunar Legend, questo il titolo del gioco per GBA, sarà un rifacimento del primo episodio della serie, ovviamente con grafica migliorata e con una tonnellata di extra come nuovi mostri, nuove armi, ecc. Tanto per farvi capire quanto sia profondo questo titolo, sappiate che comprenderà qualcosa come 200 oggetti, 50 incantesimi e 170 carte collezionabili, che ovviamente potrete scambiare con gli amici tramite il cavo link! Aspettatevi senz'altro ulteriori notizie su questo vero gioiello!

MICROSOFT ACQUISTA LA RARE

UN'ACQUISIZIONE CHE NON CI ASPETTAVAMO

In mezzo a tutte queste belle notizie, purtroppo ce n'è anche una cattiva per i "nintendisti" sfegatati. La Grande N ha infatti confermato di aver ceduto alla Microsoft una delle sue compagne più fedeli e produttive in assoluto: la Rare. Questa storica software house, autrice negli anni di capolavori come Donkey Kong Country per Super Nintendo e GoldenEye 007 per N64, svilupperà d'ora in poi soltanto giochi in esclusiva per Xbox, pertanto tutti i suoi progetti per GameCube e GBA sono momentaneamente in sospeso e difficilmente vedranno mai la luce. Il lato positivo della medaglia è che la Nintendo, oltre ad aver mantenuto i diritti dei suoi personaggi più famosi come appunto Donkey Kong, sembra intenzionata a investire i proventi della vendita (si parla di centinaia di milioni di dollari!) per supportare case di sviluppo "giovani" e particolarmente creative. Perdere la Rare è sicuramente triste, ma chissà che alla fine non si riveli una mossa azzeccata!

IL GBA AFFILA LA LAMA

LA METRO 3D PORTA DUAL BLADES SULLA NOSTRA MINI CONSOLE PREFERITA

Dopo Barbarian, di cui potete trovare un'anteprima completa in questo stesso numero, un nuovo picchiaduro ultra-violento raggiunge le sponde del portatile più bello del mondo. Si tratta di Dual Blades, sviluppato dalla Metro 3D e dotato di alcune caratteristiche davvero interessanti.
A parte le dimensioni degli sprite, veramente notevoli, ognuno dei 15 personaggi presenti nel gioco potrà infatti usare diverse armi ed effettuare un gran numero di combo, oltre che dare il colpo di grazia all'avversario tramite una mossa finale molto simile alle tanto discusse "fatality" di Mortal Kombat. Come ciliegina sulla torta, due giocatori potranno sfidarsi utilizzando il cavo link per collegare le loro console. Con simili contendenti, la lotta per il miglior picchiaduro su GBA comincia a farsi davvero aspra!

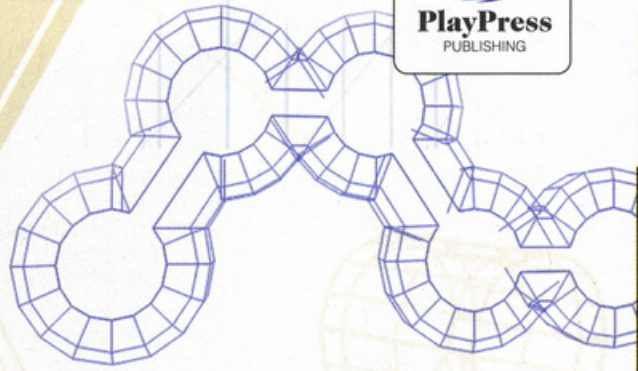
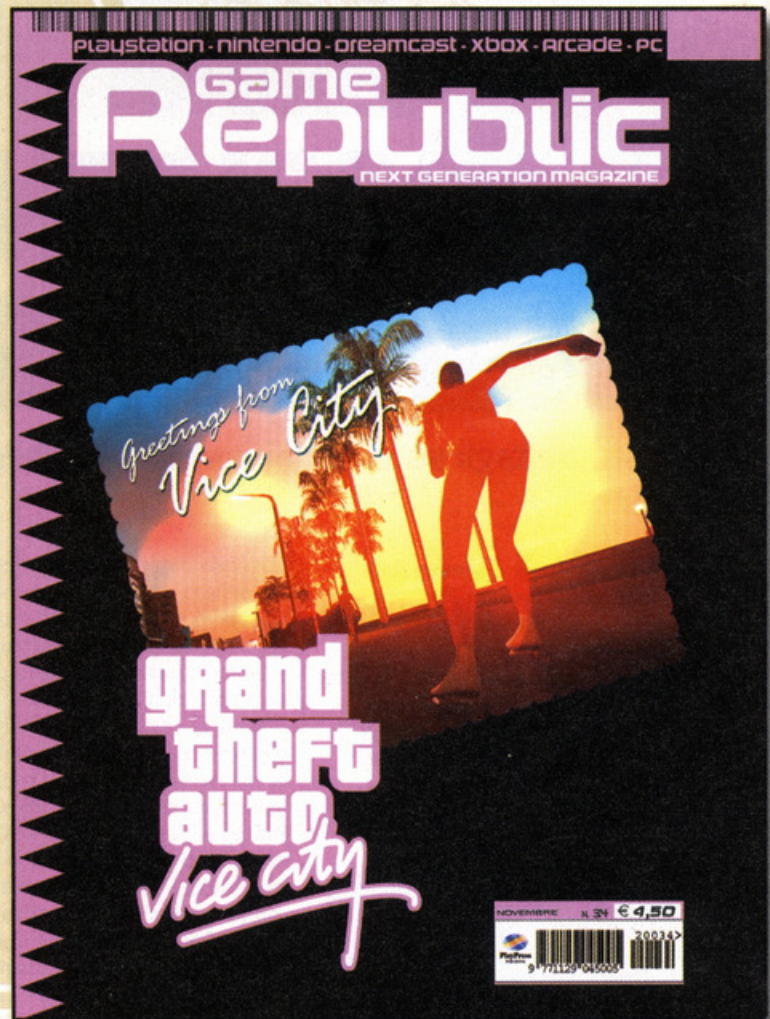
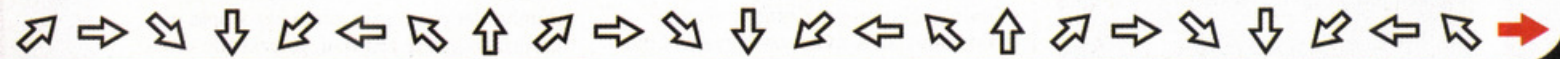
IL RITORNO DEL RE

GAUNTLET: DARK LEGACY È PRONTO A CONQUISTARE L'ADVANCE

Forse non tutti si ricorderanno del mitico Gauntlet, uno dei primi (nonché dei più belli!) giochi di azione fantasy in assoluto. Ebbene, presto avrete occasione di conoscerlo, perché dal fronte Midway arrivano notizie decisamente buone! Un nuovo episodio di questa grandiosa saga, intitolato Gauntlet: Dark Legacy, è infatti attualmente in sviluppo per Game Boy Advance e, almeno a giudicare da queste prime schermate, sembra che gli sviluppatori stiano facendo veramente sul serio! La prima cosa da notare è la presenza di quattro personaggi su schermo, che fa pensare a una succosissima modalità multiplayer; la seconda, invece, sono le titaniche dimensioni dei nemici, davvero enormi per il piccolo schermo del GBA! L'uscita del gioco è prevista a cavallo tra la fine del 2002 e l'inizio del 2003... voi intanto cominciate a lucidare la vostra spada!

ACTIVISION DI NUOVO NELL'ARENA!

DOOM II IN ARRIVO!

Ottime notizie per tutti i possessori di GBA appassionati di sparatutto in soggettiva! Dopo aver convertito il primo Doom, la Activision ha infatti annunciato che anche il suo secondo episodio vedrà presto la luce sul portatile Nintendo. Dotato di una grafica completamente rinnovata e di un nuovo motore di gioco, Doom II comprenderà la bellezza di 30 enormi livelli, 17 tipi di nemici differenti e 9 potentissime armi con cui spazzare via chiunque vi si pari davanti. La caratteristica più interessante è però che... udite udite, fino a 4 giocatori potranno sfidarsi contemporaneamente in furiosi deathmatch collegando insieme le loro console! Le potenzialità del gioiello Nintendo sono davvero infinite...

La grafica di questo gioco è veramente splendida, una delle migliori prove delle potenzialità del Game Boy Advance.

INFORMAZIONI	
GOLDEN SUN: THE LOST AGE	
PRODOTTO:	NINTENDO
SVILUPPO:	CAMELOT
USCITA:	INIZIO 2003

GOLDEN SUN: THE LOST AGE

Gli ultimi dettagli su uno dei seguiti più attesi dell'anno!

IL SUPER NINTENDO è sempre stato la console dei giochi di ruolo in 2D e sembra che il Game Boy Advance abbia intenzione di raccogliere pienamente questa eredità! Seguito dello splendido Golden Sun, questo The Lost Age ha sicuramente tutte le carte in regola per proseguire nel migliore dei modi la serie creata in collaborazione da Nintendo e Camelot!
Visto il grande successo ottenuto da Golden Sun, non c'era il minimo dubbio che la Nintendo ne avrebbe prodotto un seguito. Era difficile però prevedere che i tempi sarebbero stati così rapidi! A neanche un anno dall'uscita del primo capitolo della serie, ecco infatti annunciato questo secondo episodio. La storia di The Lost Age riprenderà esattamente da dove il gioco originale ci aveva lasciato, portandoci a fare la conoscenza dei nuovi protagonisti: Garcia (psionico della Terra), Jasmine (psionica del Fuoco) e Picard (psionico dell'Acqua). Nel caso questi nomi vi sembrino familiari, sappiate che tutti e tre i personaggi comparivano anche nel primo gioco, solo con ruoli secondari. Anche il sistema di combattimento è estremamente simile a quello del suo predecessore, ancora una volta veloce e spettacolare al punto giusto. Stesso discorso vale per la grafica che, pur avendo subito qualche ritocco, risulterà molto familiare a chiunque conosca Golden Sun, con la stessa serie di spettacolari effetti e splendidi paesaggi. Il settore in cui questo The Lost Age surclassa veramente il suo capostipite è quello della profondità: il mondo del gioco sarà infatti più ampio e particolareggiato che mai, garantendo ore e ore di esplorazione e avventura. Cominciate a scaldare i polpastrelli, allora, presto sarà di nuovo il momento di salvare il mondo!

DIVIETO DI BALNEAZIONE! È proibito fare il bagno nel laghetto! Non avete letto il cartello? Andiamo, uscite fuori o spaventerete tutte le papere!

Grazie a Pokémon Ruby e Sapphire potrete acchiappare e allenare un gran numero di nuovi mostri tascabili, il tutto con una grafica rinnovata e una storia completamente inedita!

I mostri tascabili più amati del mondo si preparano a conquistare il Game Boy Advance! Siete pronti ad acchiapparli di nuovo tutti?

POKÉMON RUBY & SAPPHIRE

Grazie alla potenza del 32-bit Nintendo, i combattimenti tra Pocket Monster non sono mai stati così belli e ricchi di azione!

ADVANCE

INFORMAZIONI	
POKÉMON RUBY & SAPPHIRE	
PRODOTTO:	NINTENDO
SVILUPPO:	GAME FREAK
USCITA:	TBA 2003

IL MOMENTO CHE tutti gli appassionati allenatori di Pokémon stavano aspettando da tanto tempo è finalmente molto vicino: anche il Game Boy Advance sta per ottenere una nuova versione, completamente esclusiva, del gioco dedicato ai mitici mostri creati dalla Nintendo! Accidenti, abbiamo detto una? Beh, ci siamo sbagliati... volevamo dire DUE!

Ebbene sì, proseguendo la tradizione dei doppi titoli come Rosso-Blu o Oro-Argento, la Nintendo ha deciso di dare alla luce ben due nuovi giochi di Pokémon, intitolati stavolta Ruby e Sapphire. Ovviamente le novità, le modifiche e i miglioramenti rispetto agli scorsi capitoli sono davvero una valanga! Tanto per cominciare, i giocatori potranno scegliere di interpretare due diversi protagonisti, un ragazzo e una ragazza, i cui nomi tuttavia non sono ancora noti. Tra gli altri personaggi svelati fino a questo momento dalla Grande N figurano poi due allenatori avversari (che in Giappone si chiameranno Ojousama e Yamaotoko), nonché un nuovo professore che potrà offrirvi il suo aiuto... Si tratta del Professor Odamaki (il suo nome verrà probabilmente cambiato nella versione occidentale) e, da quanto abbiamo potuto vedere, sembra molto più giovanile e spigliato di certi suoi predecessori. Ma le novità non finiscono certo qui! La grafica ad esempio ha subito un miglioramento davvero notevole e risulta coloratissima e piena di gradevoli effetti (ombre dinamiche, riflessioni, nebbia, ecc.), mentre per quanto riguarda i numeri, sappiate che questi nuovi episodi conterranno ben 100 Pokémon mai visti prima! Ovviamente non poteva mancare il Pokédex, che durante la vostra avventura potrà darvi informazioni e consigli relativi a ognuno di essi. Osservando bene le immagini in questa pagina noterete però un altro particolare molto interessante: in alcuni casi i Pocket Monster che combattono sono... quattro insieme! Già, non avete le allucinazioni, in questi nuovi giochi si potranno schierare due Pokémon contemporaneamente, per affrontarne altrettanti avversari. Inutile dire che, con tutte queste nuove caratteristiche, tutti gli allenatori del mondo non vedranno l'ora di mettere le mani su questi due nuovi gioielli: l'uscita sul mercato giapponese è fissata per novembre, mentre quella europea dovrebbe avvenire a inizio 2003... dovremo pazientare ancora un po', insomma, ma sembra proprio che ne valga la pena, non credete?

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

La Squaresoft sceglie la console portatile Nintendo per uno dei seguiti più attesi!

ADVANCE	
INFORMAZIONI	
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE	
PRODOTTO:	SQUARESOFT
SVILUPPO:	SQUARESOFT
USCITA:	PRIMI MESI 2003

Nel prologo del gioco vi troverete nel mondo reale, esattamente nel paese di St. Ivalice. L'automobile sullo sfondo conferisce un senso di modernità all'ambientazione.

NEL 1997 la Squaresoft lanciò un GdR per PlayStation che ancora oggi tutti ricordano con immenso piacere, il bellissimo Final Fantasy Tactics. Cinque anni dopo, la celebre casa giapponese è lieta di regalare agli utenti GBA un nuovo Final Fantasy Tactics, pronto a replicare, se non raddoppiare, il successo dell'indimenticabile predecessore.
Per chi non conoscesse il gioco, vale la pena spendere qualche parola sulla sua struttura. Final Fantasy Tactics non si discosta poi molto dall'ottimo Ogre Battle, visto che anche qui vi cimenterete in lunghi e appassionanti combattimenti tattici lungo un campo isometrico suddiviso in caselle. Ogni turno vi darà la possibilità di eseguire un numero limitato di mosse, come l'attacco, la difesa, o un portentoso incantesimo. Le magie (e i loro nomi!) appartengono alla brillante tradizione Squaresoft, come la violenta pioggia di meteore capace di spazzare via in un solo colpo il più ostinato degli eserciti nemici. Per quanto riguarda la trama, possiamo anticiparvi che le vicende del gioco saranno incentrate su un ragazzo introverso di nome Marche. Per respirare un po' d'aria nuova, il ragazzo deciderà di abbandonare temporaneamente la sua città per raggiungere la casa della madre in campagna, nel tranquillo paese di St. Ivalice. Marche entrerà presto in contatto con due dei suoi abitanti, un timido bambino chiamato Mewt e una fanciulla dai capelli rosa di nome Ritz. I tre scopriranno un antico libro custodito nella libreria del paese, un tomo ricoperto di polvere dal titolo "Final Fantasy". Aprendo il volume, i tre amici azioneranno un arcano meccanismo che trasformerà la loro realtà nel fantastico mondo di Ivalice, una dimensione che sembra essere l'esatta riproduzione del mondo comparso in un gioco che i tre avevano terminato, anch'esso intitolato, guarda caso, Final Fantasy. Nel nuovo mondo, Marche, Mewt e Ritz dovranno affrontare i Judges, un'orda di misteriosi cavalieri dotati di un'armatura d'argento... come faranno i nostri tre eroi a tornare nella dimensione reale?

L'ARTE DELLA TATTICA

La componente strategica avrà un ruolo fondamentale nel corso delle battaglie in cui sarete coinvolti. Prima di eseguire una qualsiasi mossa, sarà importante analizzare la conformazione del terreno circostante. Sferrando la spada da una postazione più alta rispetto al nemico, potrete infliggere danni maggiori all'avversario.

CHOCOBO LAND A Game of Dice

È in arrivo sul GBA una covata di pulcini giganti!

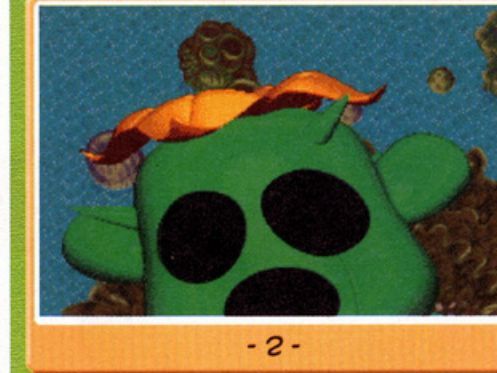
ADVANCE INFORMAZIONI	
CHOCOBO LAND A GAME OF DICE	
PRODOTTO:	SQUARESOFT
SVILUPPO:	SQUARESOFT
USCITA:	DICEMBRE 2002

SAPRESTE NOMINARE almeno un elemento in comune a tutte le saghe della Squaresoft legate a Final Fantasy? Esatto, gli infaticabili e veloci Chocobo dal piumaggio giallo sono arrivati, nel ruolo di protagonisti, in un nuovo titolo targato Advance! Proprio loro, stelle dorate di tutti i Final Fantasy e di alcuni titoli interamente dedicati a loro, saranno i personaggi principali di un incredibile gioco da tavola, che riprenderà in versione ampliata quel Dice de Chocobo incluso nella Chocobo Collection uscita in Giappone nel 1999 per PSone. Chocoboland, ovvero la Terra dei Chocobo, si baserà sulla possibilità per i giocatori di collegare fra loro fino a quattro portatili Nintendo per sfide entusiasmanti, che necessiteranno di strategia e di un bel po' di fortuna!

Le regole sono poche e semplici: avanzando su un tabellone dai vivaci fondali, il vostro Chocobo conquisterà delle caselle, che costringeranno i concorrenti che le attraversano a pagarvi un pedaggio. Scopo del gioco è quindi tornare alla casella di partenza con il maggior numero di caselle conquistate. Tuttavia, alcuni oggetti come gli "Attack Magicite" e i "Friend Magicite" vi permetteranno, se usati con metodo, di attaccare gli avversari e di rubare loro qualche preziosa casella per avvicinarvi speditamente al traguardo. Iniziate quindi a cercare altri contendenti e a limare le vostre capacità strategiche, perché al suo arrivo in Europa, il gioco darà vita a entusiasmanti corse nella Terra dei Chocobo!

Questo inverno uscirà in Giappone anche il nuovo titolo sui Chocobo!

- 1 -

- 2 -

Chocoboland A Game of Dice non sarà una semplice riedizione del capitolo originale uscito per la PSone in Giappone.

UN PIUMAGGIO TUTTO NUOVO

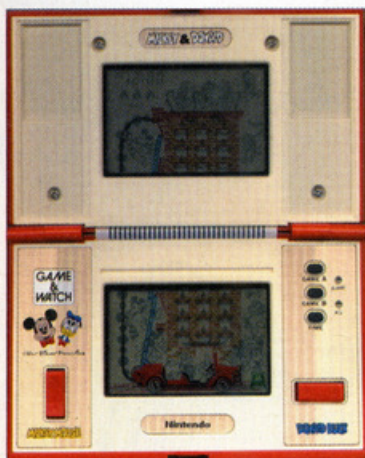
Rispetto alla versione originale, la nuova versione di Chocoboland conterrà alcuni elementi esclusivi, come dei livelli extra e degli oggetti magici inediti. Non dimenticate poi la connettività tra quattro portatili per le partite in multigiocatore, vera essenza del nuovo sistema di gioco!

GAMING 24:7

LA STORIA DEI PORTATILI NINTENDO

Oggi il concetto di "videogioco portatile" è all'ordine del giorno, ma una ventina di anni fa le cose non stavano esattamente così. Seguiteci in un emozionante viaggio attraverso la storia di chi questo concetto ha saputo crearlo da zero, arrivando a trasformarlo in un vero e proprio fenomeno di massa grazie al genio, alla creatività e alla passione che da sempre contraddistinguono una grande software house come la Nintendo.

GLI ALBORI
GAME & WATCH

I Game & Watch, il cui primo esemplare fu lanciato sul mercato nel 1980, sono ricordati da molti come il primo esempio di "vero" videogioco portatile della storia. Si trattava di piccoli sistemi (più piccoli di un Game Boy) noti da noi con il nome di "scacciapensieri", contenenti ognuno un gioco differente e alimentati da una semplice batteria per orologi. Nonostante una grafica a dir poco elementare (basata su di uno schermo a cristalli liquidi con elementi pre-disegnati), questi precursori delle odierne console portatili riscossero un successo smisurato, con milioni e milioni di unità vendute in tutto il mondo. Il loro punto di forza, oltre alla novità, era senza dubbio rappresentato dalla semplicità dell'azione, in grado di appassionare veramente tutti. Un sistema di controllo basato su due o massimo quattro tasti (sostituiti in seguito dalla classica croce direzionale) consentiva infatti ai giocatori di effettuare varie azioni all'interno di quelli che potremmo definire "antenati" degli attuali platform o puzzle game. Spesso e volentieri tali giochi sfruttavano le licenze di personaggi carismatici come Braccio di Ferro o Topolino, cosa che contribuì ad aumentarne la popolarità specialmente tra i più piccoli. Ovviamente la Nintendo non esitò a mettere in campo i suoi nomi più famosi, creando nel corso degli anni una serie di Game & Watch dedicati a Donkey Kong, Mario e persino Link (il protagonista della fantastica serie di Zelda)! Questo incredibile successo proiettò immediatamente la Nintendo nell'Olimpo dei produttori di videogiochi, accanto a nomi storici come quello dell'Atari!

MARIO EDIZIONE SPECIALE!

Questo simpatico cofanetto, prodotto in una tiratura limitata di 10.000 esemplari e contenente una versione mai uscita in commercio di Super Mario Bros., venne regalato dalla Nintendo ai vincitori del campionato giapponese di F1 Grand Prix nel 1987! Già da allora la casa di Kioto teneva in grande considerazione i suoi fan più fedeli! Inutile dire che tale edizione speciale divenne in breve tempo ricercatissima tra gli appassionati di Game & Watch, tanto che ancora oggi su Internet c'è chi cerca di accaparrarselo a prezzi folli per completare la sua collezione!

G&W1
TITOLO: BALL
ANNO: 1980

Questo semplice scacciapensieri è il primo Game & Watch in assoluto: un pezzo storico, ormai oggetto delle brame dei collezionisti!

G&W2
TITOLO: DONKEY KONG
ANNO: 1982

Il mitico gorillone Nintendo fa la sua comparsa in uno dei primi G&W con doppio schermo, una vera e propria rivoluzione per l'epoca.

G&W3
TITOLO: DONKEY KONG HOCKEY
ANNO: 1984

Dopo il doppio schermo, l'innovazione successiva apportata dai Game & Watch al mercato dei videogame portatili fu nientemeno che il multiplayer! Già allora la Nintendo non finiva mai di stupire!

G&W4
TITOLO: ZELDA
ANNO: 1989

Poteva forse mancare dalla collana dei Game & Watch uno dei personaggi più famosi della casa di Kioto? Ovviamente no, quindi ecco il primo gioco portatile con protagonista il mitico Link!

G&W5
TITOLO: MARIO THE JUGGLER
ANNO: 1991

L'onore di concludere la gloriosa epopea dei Game & Watch non poteva che spettare al personaggio più amato di casa Nintendo, Mario, con questo Mario The Juggler. Il gioco uscì nel 1991, a ben 11 anni di distanza dal suo capostipite!

GB1
TITOLO: TETRIS
PRODOTTO: NINTENDO
ANNO: 1989

Tetris è IL gioco per Game Boy, in grado da solo di far vendere milioni di console nel corso degli anni. Alzi la mano chi non ne ricorda l'ossessionante musichetta...

GB2
TITOLO: SUPER MARIO LAND
PRODOTTO: NINTENDO
ANNO: 1989

Altro episodio di Mario, altro capolavoro. A più di dodici anni dalla sua uscita, Super Mario Land resta uno dei platform più giocabili e divertenti di sempre!

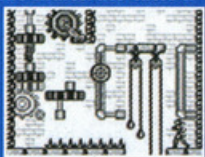
GB3
TITOLO: THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
PRODOTTO: NINTENDO
ANNO: 1993

Dotato di un'ottima grafica e di una complessità sorprendente per il tempo, il primo episodio di Zelda su Game Boy fu immediatamente acclamato come il miglior GdR disponibile su console portatile.

GB4
TITOLO: DONKEY KONG LAND
PRODOTTO: NINTENDO
ANNO: 1995

Sulla scia dello splendido Donkey Kong Country per SNES, questo piccolo gioiello lasciò a bocca aperta l'intera comunità videoludica, introducendo addirittura la grafica renderizzata in un gioco per Game Boy!

GB5
TTITOLO: CASTLEVANIA LEGENDS
PRODOTTO: KONAMI
ANNO: 1997

L'eterna lotta della famiglia Belmont contro il malvagio Dracula lascia il suo segno anche sul piccolo 8-bit di casa Nintendo, mantenendo inalterato tutto il fascino e la giocabilità di una delle migliori serie che la storia dei videogames possa ricordare.

UN SUCCESSO PLANETARIO
IL GAME BOY

Il piccolo portatile di casa Nintendo è senza dubbio la console più famosa di tutti i tempi, con un dominio che dura incontrastato ormai da quasi 15 anni (che nel campo dei videogiochi corrispondono più o meno a un'era geologica!). Non c'è PlayStation che tenga, parlando di giochi elettronici con un profano, questo penserà immediatamente a due parole soltanto: "Game Boy".
Compare nei film, se ne parla nei libri più insospettabili e probabilmente il suo nome figurerà anche in qualche dizionario... questo "semplice" 8-bit monocromatico sembra aver stregato il mondo intero! Progettato dal genio Gunpei Yokoi e uscito nel 1989, il Game Boy conquistò in breve tempo il cuore di tutti i giocatori, giovani e meno giovani, introducendo anche nel mercato dei portatili il concetto di "cartucce intercambiabili". Sino ad allora, infatti, i sistemi portatili in circolazione consentivano di giocare massimo a una manciata di semplici titoli. Grazie all'incredibile abbondanza e qualità dei giochi (circa 500 dopo solo un anno dalla sua uscita!), e a un consumo di batterie limitatissimo, il Game Boy riuscì a vincere anche la battaglia contro avversari tecnologicamente più avanzati come il Game Gear messo in campo dalla Sega e l'Atari Lynx, diventando così la console più venduta al mondo. La supremazia del gioiello Nintendo è poi proseguita negli anni senza accennare ad alcun cedimento, arrivando fino ai giorni nostri grazie a nuove forme e incarnazioni (Game Boy Pocket, Color e infine Advance), ma di questo parleremo nella prossima puntata...

GAME BOY SENZA CALORIE?

Uno dei maggiori difetti del piccolo portatile di casa Nintendo è sempre stata la mancanza di retroilluminazione, presente invece nei suoi concorrenti Sega Game Gear e Atari Lynx. In particolare nei primi modelli, in cui lo schermo era ancora piuttosto confuso, trovare una giusta posizione per giocare esposti alla luce artificiale era effettivamente problematico e la cosa migliorava solo in parte con la luce del sole. Per far fronte a questo problema, fu prodotta nel 1998 una versione "Light" del Game Boy, ossia dotata di uno schermo retroilluminato, che però per qualche strano motivo (forse per gli eccessivi costi di produzione) non fu mai importata in occidente. Peccato!

LA PECORA NERA
VIRTUAL BOY

Nel 1995 la Nintendo decise che era il momento di stupire ancora una volta i videogiocatori di tutto il mondo, introducendo una nuova console portatile dalle caratteristiche incredibilmente innovative. I dettagli relativi al Virtual Boy furono tenuti segretissimi per molto tempo, tanto che si cominciarono a creare le voci di corridoio più strane: alcuni credevano che si trattasse di una versione a 16-bit del Game Boy, mentre le malelingue affermavano che la casa di Kioto avesse in mano un pugno di aria fritta e facesse proclami così altisonanti solo per mantenere viva l'attenzione dei suoi fan. In realtà nessuno dei due aveva ragione e, quando la console venne finalmente lanciata in Giappone, tutti rimasero letteralmente a bocca aperta. Si trattava infatti del primo sistema di realtà virtuale domestico (da qui il nome di Virtual Boy)! La console, con processore a 32-bit, era formata da un visore da "allacciare" alla testa e da un joypad con doppia impugnatura e doppia croce direzionale. Il visore trasmetteva ai giocatori un'ottima sensazione di tridimensionalità, ma per ottenere questo effetto senza gravare troppo sul processore gli sviluppatori furono costretti ad adottare una grafica basata unicamente su due colori: nero e rosso. Questo non piacque affatto al pubblico del tempo, presissimo dalla super-grafica (per allora!) poligonale dei nuovi 32-bit, inoltre la console era decisamente troppo ingombrante per essere davvero "portatile" e, come se non bastasse, la vicinanza degli occhi al visore poteva causare fastidiosi mal di testa. Per tutti questi motivi, il Virtual Boy si trasformò nell'unico vero insuccesso della Nintendo, tanto che la console non fu mai importata ufficialmente in Europa. Quel che davvero importa è però che ancora una volta la Grande N aveva avuto il coraggio di introdurre sul mercato qualcosa di davvero innovativo e particolare!

L'ABBANDONO DI UN GRANDE

Il Virtual Boy fu ideato e realizzato da uno dei più grandi progettisti che il mondo dei videogiochi abbia mai conosciuto: Gunpei Yokoi, creatore nientemeno che di Game & Watch e Game Boy. In seguito al fallimento della sua creatura, Gunpei dimostrò un grande senso di dedizione e umiltà, decidendo di lasciare la Nintendo e di interrompere così una gloriosa carriera durata più di 25 anni. La sua incredibile mente creativa però non poteva certo essere messa in pensione, così questo piccolo grande uomo diede vita a una nuova compagnia di nome KOTO, impegnata ancora nella produzione di console portatili. Tristemente, questa sua nuova avventura durò molto poco, spezzata nel 1997 da un tragico incidente automobilistico che pose anzitempo fine alla sua vita.

VB1
TITOLO: MARIO CLASH
PRODOTTO: NINTENDO
ANNO: 1995

Uno dei pochi casi in cui un titolo di Mario non è riuscito da solo a reggere sulle sue spalle il peso del lancio di una nuova console Nintendo. Il Virtual Boy nasceva già sotto una cattiva stella...

VB2
TITOLO: VERTICAL FORCE
PRODOTTO: HUDSON SOFT
ANNO: 1995

lLa scarsa sensazione di tridimensionalità, unita ad una grafica ancora una volta scarna ed essenziale, servì a relegare questo sparatutto della Hudson nella mediocrità.

VB3
TITOLO: WATERWORLD
PRODOTTO: OCEAN
ANNO: 1995

Da un pessimo film, la Ocean realizzò un gioco ancora peggiore. Mai come ora la Nintendo poteva contare solo sulle proprie forze per supportare una sua console...

VB4
TITOLO: VIRTUAL BOY WARIO LAND
PRODOTTO: NINTENDO
ANNO: 1995

Forse il miglior titolo per Virtual Boy, arrivato comunque troppo tardi per risollevare le sorti di una console ormai destinata al fallimento. Peccato, perché era davvero valido!

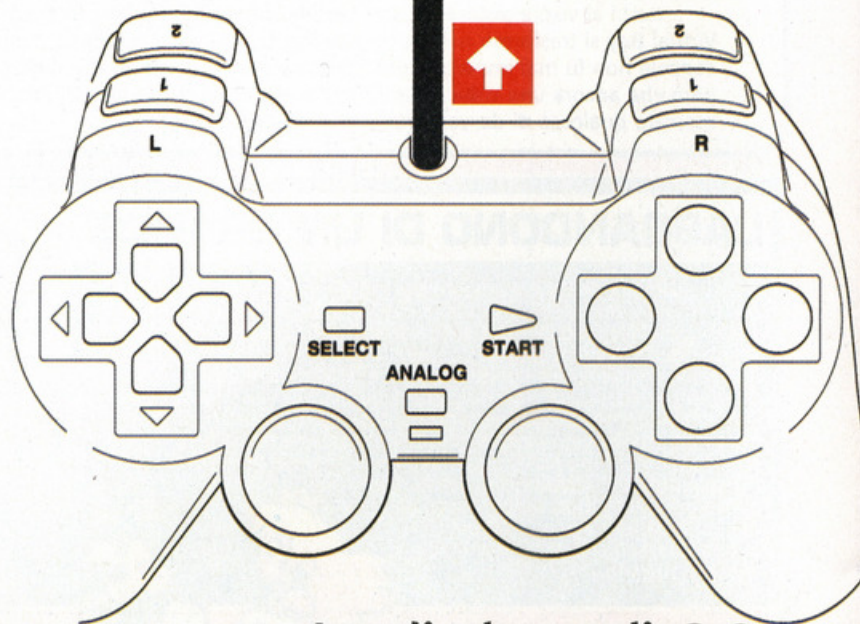
VB5
TITOLO: 3D TETRIS
PRODOTTO: NINTENDO
ANNO: 1996

Ottima reinterpretazione 3D del glorioso Tetris, reso ancora più interessante e giocabile dall'aggiunta di una terza dimensione. Purtroppo, il Virtual Boy si sarebbe spento di lì a poco...

GIOCA!

editori per passione

PlayStation 2
Magazine Ufficiale

L'UNICA RIVISTA con le DEMO GIOCABILI dei MIGLIORI GIOCHI in arrivo!

In edicola a soli € 8,90

APERTURA RECENSIONI

PRO-CONTRO

In due parole, i migliori punti di forza e i peggiori difetti del titolo recensito! Per avere in un attimo un giudizio rapido e complessivo!

ADVANCE

INFORMAZIONI

KING OF FIGHTERS: NEOBLOOD	
PRODOTTO:	SNK
SVILUPPO:	MARVELLOUS SOFTWARE
GENERE:	PICCHIADURO
GIOCATORI:	1-2

- 24 PERSONAGGI SELEZIONABILI
- 9 MODALITÀ DI GIOCO
- ATTACCHI COMBINATI!

GIUDIZIO

Qui vengono esaminati i quattro parametri fondamentali di un videogioco, ovvero Grafica (come appare), Sonoro (musiche ed effetti), Giocabilità (quanto è divertente e appassionante), Longevità (quanto a lungo ci giocherete) e Originalità (quanto il gioco è innovativo). Ognuno viene commentato e contribuisce al giudizio finale.

INFORMAZIONI

In questo spazio avrete tutte le informazioni generali sul gioco, dal produttore, al genere in cui rientra, agli elementi fondamentali che lo caratterizzano.

ALTERNATIVA

Siete a caccia di giochi simili a quello recensito, o anche migliori? Date un'occhiata all'Alternativa!

SECONDA OPINIONE

Per darvi un giudizio ancora più completo e obiettivo in ogni recensione, abbiamo inserito il punto di vista di un redattore diverso da quello che ha recensito il gioco.

VOTO FINALE

Voto in decimi e commento abbinato... ecco il giudizio finale di Advance Magazine

TUTTI I GIOCHI DI QUESTO NUMERO

VERDETTO FINALE

PRO
- TUTTI I PERSONAGGI PIÙ FAMOSI DELLE MITICHE SERIE SNK!
- MOLTO PROFONDO, CON UN SACCO DI MODALITÀ

CONTRO
- ALCUNE MOSSE SONO UN PO' COMPLICATE DA ESEGUIRE
- CONSUMERETE UN SACCO DI PILE!

GRAFICA: 9.5 Animazioni eccellenti, splendidi effetti speciali e sfondi estremamente dettagliati. Sicuramente uno dei giochi più belli per GBA!

SONORO: 8 Buone le musiche, splendide le campionature ed eccezionali gli effetti sonori!

GIOCABILITÀ: 9 Tonnellate di mosse eseguibili tramite un sistema di controllo impeccabile. Il RE dei picchiaduro per Game Boy Advance!

LONGEVITÀ: 9.5 Con la sua tonnellata di modalità e di personaggi vi terrà impegnati per un bel po', senza contare la possibilità di sfidare un amico!

ORIGINALITÀ: 7 Il genere dei picchiaduro è ormai inflazionato, ma difficilmente capita di vederne uno con delle modalità così interessanti.

ALTERNATIVA

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL (CAPCOM)

King of Fighters è sicuramente più profondo e articolato, ma Street Fighter resta sempre Street Fighter, e questo è uno dei suoi episodi meglio riusciti!

SECONDA OPINIONE

A ME CONTINUA A PIACERE DI PIÙ STREET FIGHTER Sarà che i personaggi della SNK non mi hanno mai fatto impazzire come i vari Guile, Chun Li, Ken e compagnia, ma io continuo a preferire Super Street Fighter II Turbo Revival. Certo, questo titolo è davvero spettacolare, lo ammetto, e quindi se già avete dato fondo a Street Fighter sui vostri GBA, questa è la prossima fatica che dovrete accingervi assolutamente a percorrere!

VOTO FINALE

9.5 IN ASSOLUTO IL MIGLIOR PICCHIADURO PER GBA. VALE OGNI EURO DEL PREZZO!

"SONO LE TECNICHE SPECIALI A SOLLEVARE QUESTO NEOBLOOD UNA SPANNA SOPRA I SUOI CONCORRENTI"

RECENSIONE DI SVEN

La battaglia per decretare il Re dei lottatori prosegue su GBA!

KING OF FIGHTERS: NEOBLOOD

IMPERDIBILE!

La SNK mette in campo tutti i suoi personaggi più famosi in questo nuovo, esplosivo picchiaduro!

ADVANCE

INFORMAZIONI

KING OF FIGHTERS: NEOBLOOD	
PRODOTTO:	SNK
SVILUPPO:	MARVELLOUS SOFTWARE
GENERE:	PICCHIADURO
GIOCATORI:	1-2

- 24 PERSONAGGI SELEZIONABILI
- 9 MODALITÀ DI GIOCO
- ATTACCHI COMBINATI!

GLI APPASSIONATI di picchiaduro conosceranno sicuramente la serie di King of Fighters. Il famosissimo marchio della SNK ha infatti rivaleggiato per anni con i vari episodi di Street Fighter per ottenere la corona di miglior picchiaduro bidimensionale e ora questa titanica lotta prosegue sul piccolo grande portatile di casa Nintendo. Ambientato tra King of Fighters '97 e '99, questo Neoblood vi metterà al controllo di sei differenti squadre impegnate a combattere contro una misteriosa cospirazione (la trama è un po' piatta, ma in un gioco del genere è del tutto normale!). I personaggi da selezionare saranno in tutto 24, ognuno con la sua serie di attacchi personalizzati e mosse speciali. Ma è la profondità di gioco a rendere questo titolo così grande, tanto da consentirgli per una volta di trionfare anche sull'acerrimo nemico Street Fighter. Usando i quattro tasti del GBA potrete effettuare le classiche combo di calci e pugni, deboli o forti. Eseguendo delle combinazioni più complicate, i giocatori potranno poi scagliare la solita serie di palle infuocate, calci rotanti, onde energetiche e chi più ne ha più ne metta. Fin qui tutto normale, dunque, ma sono le tecniche speciali a sollevare questo Neoblood una spanna sopra i suoi concorrenti. Per prima cosa, c'è uno speciale sistema Striker, che tramite una semplice pressione dei tasti A e L vi consentirà di chiamare in vostro aiuto uno qualsiasi dei personaggi, il quale piomberà sullo schermo con l'unico intento di scatenare un poderoso attacco contro l'avversario. Ovviamente il numero di questi "aiuti" sarà contato, altrimenti lo scontro risulterebbe troppo sbilanciato! A rendere ancora più interessante il gioco ci sono poi una modalità Counter (che si utilizza premendo A, L e R contemporaneamente) in grado di rendere ancora più potenti le vostre mosse e una modalità Armour che invece vi renderà più resistenti agli attacchi avversari. Entrambe queste abilità sono vincolate a una barra speciale, pertanto potrete utilizzarle solamente fino a quando sarà piena.
Come se non bastasse, ci sono poi ben nove modalità di gioco (Battaglia Singola, Battaglia a Squadre, Survival, Pratica ecc.) oltre all'immancabile modalità link, che vi consentirà di collegarvi con un altro GBA per sfidare un vostro amico.
Con tutte queste caratteristiche, è facile capire perché King of Fighters: Neoblood sia in assoluto il miglior picchiaduro attualmente disponibile per il portatile Nintendo!

QUESTIONE DI TECNICA

Il sistema di gioco di King of Fighters è estremamente profondo per un picchiaduro, grazie alla possibilità di effettuare combo, contromosse e di aumentare le proprie resistenze difensive. Il sistema Striker, in particolare, vi consentirà di unirvi a un vostro compagno per scagliare un attacco combinato, in grado di sottrarre grandi quantità di energia all'avversario. Potrete poi attivare la modalità Counter, che vi consentirà di scagliare una serie consecutiva di super mosse fino a quando la speciale barra non si sarà svuotata, e infine la modalità Armour, grazie alla quale potrete parare le super mosse del nemico se non addirittura respingere i colpi al mittente! Tutto questo, ovviamente, oltre ai numerosissimi attacchi base di ogni personaggio!

TUTTE STORIE! Come la tradizione dei picchiaduro vuole, anche stavolta la trama è solo una banale scusa per darsele di santa ragione!

Per avere qualche speranza di vittoria, dovrete imparare a usare le contromosse!

COLPITO

ATTACCHI SPECIALI

Durante il gioco potrete effettuare un gran numero di attacchi speciali, combo, prese e contromosse. Tutto questo non solo è molto divertente, ma anche bellissimo da guardare!

LAVORO DI SQUADRA

King of Fighters vi offre una selezione di 24 personaggi provenienti dalle più famose serie SNK. I giocatori potranno scegliere liberamente quali lottatori inserire nella loro squadra, oppure optare per una di quelle già formate, ognuna con la sua storia e le sue peculiarità.

HERO TEAM

Capitanato da Kyo Kusanagi, erede dell'omonima scuola di arti marziali, questo team è formato da un personaggio dallo stile molto particolare di nome Benimaru Nikaido, dal maestro di arti marziali Moe Habana e da Shingo Yabuki. Non lasciatevi ingannare dal loro look "alla moda", questi ragazzi picchiano veramente duro!

FATAL FURY TEAM

Come potrete intuire dal nome, questa squadra è formata da tutti membri provenienti dal mitico Fatal Fury. In particolare, Andy Bogard è un lottatore che gira per il mondo in cerca di degni avversari, Terry Bogard è maestro di Shiranui Koppo (antica disciplina marziale giapponese) e Mai Shiranui è una splendida ragazza ninja.

ART OF FIGHTING TEAM

Come la precedente, questa squadra comprende al suo interno i membri di un altro famoso titolo della SNK: Art of Fighting. I leader indiscussi sono Ryo Sakazaki e Robert Garcia, specialisti nella disciplina del karate Kyokugen e affiancati dai loro validi alleati Ms. King e Uri Sakazaki.

THE IKARI TEAM

Senza dubbio una delle squadre più forti di tutto il torneo, che se solo volesse potrebbe facilmente sbaragliare la concorrenza. Peccato che Hediern, Ralph, Clark e Leona non siano interessati a vincere il torneo, ma piuttosto a svelare i torbidi affari che si celano dietro ad esso.

PSYCHO SOLDIER TEAM

No, non è una squadra di psicopatici, ma semplicemente di lottatori dotati di poteri mentali. Athena, Kensu e Bao si stavano preparando per la loro battaglia finale contro il Male quando Kensu ha accusato una forte diminuzione dei suoi poteri, così il loro maestro Chin si è unito alla squadra per consentire ai suoi discepoli di allenarsi affrontando il torneo.

KOREA TEAM

Sicuramente il team più eterogeneo di tutto il gioco! Sotto la guida di Kim Jap Hwan, rappresentante e tutore della legge, Chan e Choi (due ex-criminali) stanno tentando di rimediare alle loro malefatte per riguadagnarsi un posto in società, aiutati in questo difficile compito da Jhun Hoon.

VERDETTO FINALE

PRO
- TUTTI I PERSONAGGI PIÙ FAMOSI DELLE MITICHE SERIE SNK!
- MOLTO PROFONDO, CON UN SACCO DI MODALITÀ

CONTRO
- ALCUNE MOSSE SONO UN PO' COMPLICATE DA ESEGUIRE
- CONSUMERETE UN SACCO DI PILE!

GRAFICA: 9.5
Animazioni eccellenti, splendidi effetti speciali e sfondi estremamente dettagliati. Sicuramente uno dei giochi più belli per GBA!

SONORO: 8
Buone le musiche, splendide le campionature ed eccezionali gli effetti sonori!

GIOCABILITÀ: 9
Tonnellate di mosse eseguibili tramite un sistema di controllo impeccabile. Il RE dei picchiaduro per Game Boy Advance!

LONGEVITÀ: 9.5
Con la sua tonnellata di modalità e di personaggi vi terrà impegnati per un bel po', senza contare la possibilità di sfidare un amico!

ORIGINALITÀ: 7
Il genere dei picchiaduro è ormai inflazionato, ma difficilmente capita di vederne uno con delle modalità così interessanti.

ALTERNATIVA

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL (CAPCOM)

King of Fighters è sicuramente più profondo e articolato, ma Street Fighter resta sempre Street Fighter, e questo è uno dei suoi episodi meglio riusciti!

SECONDA OPINIONE

A ME CONTINUA A PIACERE DI PIÙ STREET FIGHTER Sarà che i personaggi della SNK non mi hanno mai fatto impazzire come i vari Guile, Chun Li, Ken e compagnia, ma io continuo a preferire Super Street Fighter II Turbo Revival. Certo, questo titolo è davvero spettacolare, lo ammetto, e quindi se già avete dato fondo a Street Fighter sui vostri GBA, questa è la prossima fatica che dovrete accingervi assolutamente a percorrere!

VOTO FINALE

9.5 IN ASSOLUTO IL MIGLIOR PICCHIADURO PER GBA. VALE OGNI EURO DEL PREZZO!

Epici scontri tra robot super-tecnologici… No, niente a che vedere con Gundam, stiamo parlando di Z.O.E.!

ADVANCE

INFORMAZIONI

ZONE OF THE ENDERS: THE FIST OF MARS	
PRODOTTO:	KONAMI
SVILUPPO:	INTERNO
GENERE:	STRATEGICO
GIOCATORI:	1

- AMBIENTAZIONE FUTURISTICA
- UN MISTO DI STRATEGIA E AZIONE
- PERSONAGGI BEN DISEGNATI

RECENSIONE DI FRANNY

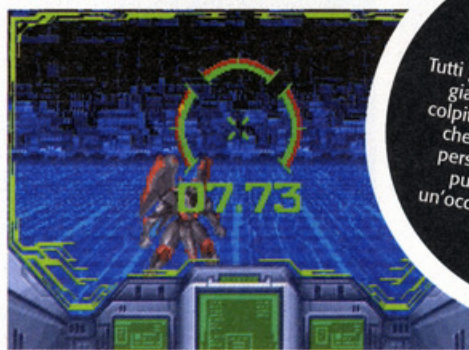
La trama è molto coinvolgente, tanto che appassionerà anche i meno fanatici di fantascienza.

ZONE OF THE ENDERS: THE FIST OF MARS

La battaglia per la sopravvivenza del genere umano è appena cominciata…

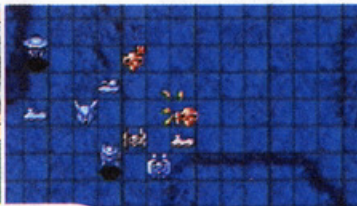
DOPO UN episodio uscito unicamente su PS2, il marchio di Zone of the Enders arriva ora anche su Game Boy Advance, con un gioco esclusivo intitolato The Fist of Mars. L'ambientazione è molto simile a quella vista sulla console Sony, a base di fantascienza ed enormi robot d'assalto, ma lo stile di gioco è di gran lunga differente: invece che un titolo di azione, ci troviamo infatti tra le mani un simulatore strategico di scontri futuristici. Chiunque abbia giocato a Front Mission su PlayStation o Super Famicon (il gioco non è mai uscito in Europa) saprà perfettamente cosa aspettarsi: lunghe e complicate battaglie in cui dovrete programmare ogni singola mossa dei mezzi a vostra disposizione nel tentativo di sopraffare il nemico, generalmente seguite da una breve scena animata che mostrerà gli esiti del combattimento. Nel caso vi sembri un concetto noioso, sappiate che non è affatto così. Tanto per cominciare, la trama e l'ambientazione del gioco sono molto profonde e vi spingeranno ad andare avanti per il solo gusto di scoprire quale sarà il prossimo avvenimento. Poi, gli scontri a turni sono sì profondi ma

MANGA & ROBOT

Tutti gli appassionati di animazione giapponese resteranno molto colpiti dal design di questo gioco, che vanta un gran numero di personaggi e di robot in stile puramente manga. Date un'occhiata a queste immagini per capire cosa intendiamo!

ALL'ATTACCO! Dopo ogni attacco vi verrà proposta una breve scena animata, che mostrerà tutta la potenza dei cannoni e delle altre armi presenti nel gioco.

VIAGGI INTERSTELLARI

La trama di Z.O.E. è incentrata su un giovane di nome Cage, che ha trascorso gran parte della sua vita passando dall'equipaggio di un'astronave all'altro e svolgendo diverse mansioni, fino a quando la sua nave del momento non verrà attaccata da un misterioso "Frame" (ossia uno dei mech presenti in gran numero nel gioco). Dopo un atterraggio di emergenza sul pianeta Marte, Cage si ritroverà in compagnia di una misteriosa ragazza e verrà sbattuto in prigione, ingiustamente accusato di terrorismo. Prima di poter dimostrare la sua innocenza, lo sfortunato ragazzo verrà liberato da uno strano uomo e finirà per ritrovarsi coinvolto in una complicatissima serie di vicende, trame e sotto-trame. Andando avanti nel gioco, la storia si farà sempre più interessante e originale, il che è una vera boccata d'aria fresca al giorno d'oggi!

"LUNGHE E COMPLICATE BATTAGLIE IN CUI DOVRETE PROGRAMMARE OGNI SINGOLA MOSSA NEL TENTATIVO DI SOPRAFFARE IL NEMICO"

BATTAGLIE SPAZIALI

RAPIDITÀ E PRONTEZZA DI RIFLESSI SONO LE DOTI ESSENZIALI DI UN PILOTA DI MECH!

Durante le varie battaglie verrete trasportati all'interno dell'IAS, che sta per Interactive Action System (sistema attivo di interazione). In questi frangenti la visuale si sposterà all'interno della cabina di pilotaggio del vostro robot. Nel caso stiate ricevendo un attacco, vedrete i robot nemici volarvi intorno e spararvi a più non posso, visualizzati sotto forma di grossi mirini rossi sul vostro schermo. Dovrete evitare questi colpi per un certo quantitativo di tempo, mostrato da un conto alla rovescia: più forte sarà il nemico, maggiori saranno le dimensioni e la velocità dei mirini, nonché il limite di tempo. Nel caso non riusciate a schivare tutti i colpi, il vostro robot verrà danneggiato. Quando invece sarete voi ad attaccare, la visuale sarà sempre la stessa, solo che stavolta dovrete essere voi a inquadrare i nemici nel mirino e fare fuoco. Ovviamente la velocità e la precisione del mirino dipenderanno dalla potenza del vostro Mech!

anche immediati al punto giusto, in modo da mantenere sempre vivo l'interesse del giocatore. Le missioni da affrontare sono in totale 25 e consistono in una serie di obiettivi differenti, come ad esempio proteggere dei civili, disinnescare bombe e cose del genere. Per raggiungere questi risultati dovrete adottare di volta in volta la tattica adeguata, scegliendo i mezzi più adatti e impostando una strategia offensiva o difensiva a seconda dei casi. Nonostante tutto, la formula di gioco tende a rimanere sempre la stessa e questo è, a conti fatti, il più grosso limite di Zone of the Enders: durante le prime missioni vi divertirete un mondo a programmare le vostre mosse e a vedere il risultato degli attacchi, ma a lungo andare la cosa diventerà parecchio ripetitiva. I patiti di giochi strategici sapranno però accettare senza dubbio questa limitazione, comune a molti titoli del genere, e di certo apprezzeranno lo splendido look in stile "manga" del gioco e la sua fantastica colonna sonora, in grado di esaltare al meglio l'azione e di creare un'atmosfera tesa e drammatica al punto giusto.

VERDETTO FINALE

PRO
- PERSONAGGI IN STILE "MANGA"
- TRAMA MOLTO ARTICOLATA E APPASSIONANTE

CONTRO
- MENO PROFONDO RISPETTO ALLA MEDIA DEI GIOCHI DEL GENERE
- RISCHIA DI DIVENTARE RIPETITIVO

GRAFICA: 6.5
I campi di battaglia sono ben fatti e funzionali, ma purtroppo la realizzazione dei robot non è eccezionale.

SONORO: 8
Le musiche che accompagnano l'azione sono davvero splendide, con un tocco molto atmosferico, e anche gli effetti sono ottimi!

GIOCABILITÀ: 7
Piuttosto difficile all'inizio, ma una volta fatta l'abitudine alla particolare interfaccia comincerà a darvi parecchie soddisfazioni.

LONGEVITÀ: 6
Finirlo non è affatto un' impresa e, quando lo avrete fatto, difficilmente ci rigiocherete.

ORIGINALITÀ: 8
I giochi del genere sono all'ordine del giorno in Giappone, ma in Italia non si vedono poi tanto spesso! E poi, ragazzi, che trama!

ALTERNATIVA

ADVANCE WARS
Questo gioco porta la firma della Nintendo e si vede! Uno splendido strategico, dotato di una profondità fuori dal comune e di una longevità ancora maggiore! Imperdibile!

SECONDA OPINIONE

STRATEGIA PORTAMI VIA
Questo gioco è decisamente piacevole per chiunque ami il genere e voglia provarlo anche su GBA. Non avendo sulla nostra mini console preferita moltissimi titoli di strategia, è chiaro che tutti i cultori del genere si esalteranno alla vista di un simpatico simulatore di scontri tra mech con tanto stile manga e la possibilità di mettere alla prova le proprie doti tattiche. Se rientrate nella categoria, non fatevelo sfuggire!

VOTO FINALE

7.5 UN GIOCO PIÙ CHE DISCRETO, MA DI CERTO NON INDISPENSABILE.

RECENSIONE DI CICCIO

Tutte le arene sono disegnate appositamente per consentirvi di effettuare spettacolari acrobazie.

Indossate casco e ginocchiere, è il momentodi pedalare!

MAT HOFFMAN PRO BMX 2

Lo splendido gioco di BMX firmato Activision torna a impazzare su GBA con un nuovo capitolo!

ADVANCE INFORMAZIONI

MAT HOFFMAN PRO BMX 2	
PRODOTTO:	ACTIVISION
SVILUPPO:	HOT GEN
USCITA:	DISPONIBILE
GENERE:	SPORTIVO
GIOCATORI:	1-2

- 11 ATLETI REALI
- 8 ENORMI ARENE
- UN GRAN NUMERO DI MOSSE, TRA NORMALI E SPECIALI

DOPO UN PRIMO episodio piuttosto interessante, dotato di alcune idee innovative e di un'azione davvero solida, la serie della Activision dedicata al più grande campione di BMX ritorna su Game Boy Advance con questo Mat Hoffman Pro BMX 2. Per la gioia di tutti i fan di questo particolare genere, il risultato è davvero spettacolare!
Mat Hoffman è il Re indiscusso della BMX, avendo vinto praticamente tutti gli ultimi campionati di questa spericolata disciplina. In questo gioco a lui dedicato potrete scegliere di controllare lui o altri sette personaggi realmente esistenti, ognuno dotato delle proprie caratteristiche e mosse personalizzate. Lo scopo del gioco sarà ovviamente quello di scatenarsi all'interno delle varie arene nel tentativo di fare il maggior numero di acrobazie possibile, in modo da guadagnare i punti necessari per passare al quadro successivo. Ogni arena comprenderà anche nove obiettivi differenti da completare, che ovviamente vi ricompenseranno con una valanga di punti extra. Per incrementare ulteriormente il vostro bottino potrete poi eseguire delle mosse speciali, che diventeranno disponibili solo quando avrete effettuato abbastanza acrobazie da riempire uno speciale indicatore. Uno dei maggiori difetti del capitolo precedente riguardava l'assenza di una modalità Allenamento che spiegasse ai giocatori come realizzare le varie evoluzioni, difetto che fortunatamente è stato cancellato in questo Mat Hoffman 2: ora è infatti presente un comodissimo Tutorial, grazie al quale potrete imparare anche le mosse più difficili in tutta tranquillità. Tra gli altri punti forti del gioco vanno senza dubbio citate le divertentissime modalità multi-giocatore, che vi consentiranno di sfidare un amico sia tramite cavo Link che giocando a turni. Tra tutte, la più interessante è sicuramente quella intitolata "Horse", dove i giocatori avranno un breve lasso di tempo per effettuare l'acrobazia più spettacolare, nel tentativo di battere il punteggio ottenuto dall'avversario. L'unico vero difetto di questo titolo riguarda le grosse difficoltà che incontrerete negli spostamenti verticali, talmente scomodi da indurvi ad affrontare il gioco come se fosse a scrolling esclusivamente orizzontale: finirete in pratica per muovervi solo lateralmente, limitando al minimo indispensabile le direzioni alta e bassa. Nonostante questo, Mat Hoffman Pro BXM 2 batte sotto tutti i punti di vista il suo predecessore, diventando di colpo uno dei migliori titoli di sport estremi per GBA!

CRUISIN' U.S.A.

Il gioco vi offre otto enormi arene all'interno delle quali scatenarvi, disseminate sul suolo statunitense. Partirete dall'Oklahoma, per poi toccare le strade di Chicago fino ad arrivare alle soleggiate Hawaii. Ogni area avrà delle rampe speciali e delle caratteristiche segrete, oltre a una serie di obiettivi completamente differenti. Per viaggiare da un'arena all'altra dovrete fare il pieno al serbatoio del vostro autobus. Come? Ma ovviamente superando le varie sfide e ottenendo il maggior numero possibile di punti!

VERDETTO FINALE

PRO
- GRAFICA COLORATA E BEN ANIMATA
- MODALITÀ PER DUE GIOCATORI

CONTRO
- IL MOVIMENTO È LIMITATO AL SOLO ASSE ORIZZONTALE
- EFFETTI SONORI NON ECCEZIONALI

GRAFICA: 8.5
Molto colorata e dettagliata, con un gran numero di animazioni differenti. Il motore grafico del GBA non smetterà mai di stupirci!

SONORO: 8
Niente di indimenticabile, ma accompagna il gioco nella maniera perfetta, senza diventare mai noioso.

GIOCABILITÀ: 8.5
Una tonnellata di acrobazie da effettuare all'interno di arene disegnate in maniera veramente azzeccata! Peccato solo per gli spostamenti verticali...

LONGEVITÀ: 8
Prima che riusciate a completare tutte le sfide passerà parecchio tempo e anche dopo averlo fatto potrete sempre sfidare un amico!

ORIGINALITÀ: 7
L'idea non sarà nuovissima, ma il miglioramento rispetto ai precedenti titoli di BMX è notevole!

ALTERNATIVA

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Difficilmente riuscirete a trovare un gioco di sport estremi migliore! Non per niente, Tony Hawk è conosciuto come "il Re"!

SECONDA OPINIONE

BELLEZZA IN BICICLETTA!
È incredibile quante cose si possano fare con una semplice BMX! Pedalare all'interno delle arene è divertentissimo e, nonostante alcuni movimenti siano parecchio difficili, una volta ottenuta la pratica necessaria riuscirete a scatenare veramente l'inferno su schermo. Nel caso la bicicletta sia sempre stata la vostra passione, lasciarvi sfuggire questo gioco sarebbe una vera follia!

VOTO FINALE

8.5

VERAMENTE UN BEL TITOLO, SPECIALMENTE NELLA MODALITÀ PER DUE GIOCATORI!

RECENSIONE DI CHICO

Le animazioni dei tennisti sono molto fluide e curate, mentre il movimento della palla è estremamente realistico.

Gioco, partita, incontro...

TENNIS MASTER SERIES 2003

La Microids lancia su GBA la sua famosa serie tennistica... sarà un ace?

ADVANCE INFORMAZIONI

TENNIS MASTER SERIES 2003	
PRODOTTO:	MICROIDS
SVILUPPO:	KAOLINK
USCITA:	DISPONIBILE
GENERE:	SPORTIVO
GIOCATORI:	1-4

- 16 TENNISTI DA SELEZIONARE
- DIECI STADI REALISTICI
- 3 DIVERSE SUPERFICI DI GIOCO

IN ARRIVO ANCHE su tutte le altre console di nuova generazione, Tennis Master Series 2003 si propone come una delle simulazioni più realistiche e accurate dello splendido sport del tennis. Scegliendo uno tra i 16 atleti a disposizione, dovrete affrontare un impegnativo torneo nel tentativo di laurearvi campione del circuito internazionale! I giochi di tennis sono sempre stati tra i più gettonati nel mondo delle console, vuoi per l'immediatezza dell'azione, vuoi perché si tratta comunque di uno degli sport più amati e seguiti in tutto il mondo. Mentre parecchi dei titoli che abbiamo visto in passato tentavano di arricchire la formula di gioco inserendo bonus, gadget vari e colpi speciali all'interno di un contesto altrimenti piuttosto rigido, questo Tennis Master Series 2003 sceglie invece di seguire la strada opposta, ossia quella del realismo e della simulazione. Quel che ne esce è un gioco molto "serio" e privo di fronzoli, dove non avrete altri mezzi a disposizione per vincere uno scontro se non la vostra abilità di tennista. Questo stile molto "professionale" si riflette anche sulle modalità di gioco, che infatti non sono molte né molto fantasiose: si va dal Torneo (in cui dovrete sfidare tutti gli altri atleti all'interno di 10 campi differenti) all'Esibizione Singola fino alla partita in multiplayer, che consentirà fino a 4 giocatori di sfidarsi all'interno di un frenetico doppio. Davvero poca cosa, specie se confrontata con la valanga di mini-giochi offerta dai titoli sportivi di oggi, ma appena inizierete una partita questo dettaglio passerà completamente in secondo piano. L'azione di gioco è infatti molto profonda e precisa, i tennisti avversari rispondono effettivamente in maniera realistica a seconda delle loro abilità e per vincere una partita contro i primi della graduatoria mondiale dovrete allenarvi molto duramente. Tutto questo rende Tennis Master Series 2003 davvero perfetto per chiunque cerchi una simulazione tennistica particolarmente accurata... sappiate solo che in questo gioco non troverete racchette infuocate o super-mosse!

COLPI BASSI

Il sistema di controllo di Tennis Master Series 2003 è tanto semplice e immediato quanto efficace: con la croce direzionale potrete spostare il giocatore sul campo, mentre con i rimanenti quattro tasti sarà possibile effettuare un'ottima combinazione di colpi. I tasti A e B serviranno rispettivamente per il dritto e per il pallonetto, mentre con i pulsanti dorsali potrete effettuare i colpi "tagliati" a effetto. Schiacciando il D-Pad durante l'esecuzione di un colpo potrete poi indirizzare la palla dove meglio preferite, optando per un tiro centrale o angolato, a fondo campo o sotto rete.

VERDETTO FINALE

PRO
- GRAFICA VELOCE E PULITA
- BUON MOTORE FISICO

CONTRO
- TENNISTI ANONIMI
- POCHE OPZIONI DI GIOCO

GRAFICA: 8
Molto fluida e veloce, con tennisti splendidamente animati e una palla abbastanza nitida da non essere mai persa di vista.

SONORO: 7
A parte la musichetta iniziale non c'è molto. Il parlato dello speaker in compenso è fatto molto bene e anche il rumore della palla è piuttosto realistico.

GIOCABILITÀ: 7.5
I tennisti si controllano in modo semplice e intuitivo e, con un po' di esperienza, anche i colpi più difficili diventano alla portata di tutti.

LONGEVITÀ: 7
Se vi piacciono i giochi di tennis seri e realistici ci giocherete a lungo, ma nel caso contrario il suo fascino si esaurirà abbastanza presto

ORIGINALITÀ: 6
C'è ben poco da innovare in un gioco di tennis, infatti questo Master Series 2003 non ci prova neanche.

ALTERNATIVA

WTA TOUR TENNIS
Simpatico e divertente, il gioco della Konami prende forse un po' più alla leggera il tema del tennis, ma piacerà comunque a tutti gli appassionati di questo sport.

SECONDA OPINIONE

TENNIS MASTER SERIES 2003 è sicuramente un'ottima simulazione dello sport reale, ma manca di quel qualcosa in più che in passato ha reso così irresistibili giochi come ad esempio Mario Tennis. Non che un titolo sportivo non possa essere "serio" e realistico, ma in fondo di giochi di tennis ormai ne abbiamo visti veramente tanti e, senza un pizzico di originalità, rischiano di somigliarsi tutti un po' troppo.

VOTO FINALE

8 SICURAMENTE ADATTO AI PATITI DELLO SPORT.

Il concetto è uno solo: buttare in rete quella maledetta palla… prima che gli avversari vi facciano a pezzi!

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO…

I giocatori rivali saranno disposti a tutto pur di impossessarsi della palla… aspettatevi ogni genere di scorrettezze!

SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

Preparatevi a giocare di nuovo la partita più violenta di tutti i tempi… Speedball è tornato!

ADVANCE INFORMAZIONI

SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE	
PRODOTTO:	WANADOO
SVILUPPO:	CRAWFISH
USCITA:	DISPONIBILE
GENERE:	AZIONE
GIOCATORI:	1-4

- UNO SPORT ULTRA-VIOLENTO!
- NUMEROSI TORNEI
- SEGUITO DI UN CLASSICO PER AMIGA

RECENSIONE DI SVEN

IN UN FUTURO neanche troppo lontano, tutti gli sport convenzionali si sono estinti. Il calcio, il tennis o la pallacanestro sono scomparsi, lasciando il loro posto a un unico, violentissimo gioco: lo Speedball. Due squadre di giocatori protetti da una tecnologica armatura scenderanno in campo con un unico obiettivo e una sola regola, vincere!

Questo Brutal Deluxe è il diretto seguito di uno dei giochi più famosi in assoluto ai tempi dell'Amiga, intitolato per l'appunto Speedball. Forse il primo vero gioco di "sport estremi", il capolavoro creato dalla Bitmap Brothers stupì i videogiocatori di allora con un'azione velocissima e ultra-violenta, caratteristiche che sono rimaste intatte in questa nuova versione per Game Boy Advance. Come in molti titoli del genere, i campi di gioco saranno inquadrati con una visuale dall'alto, con un gran numero di sprite ottimamente disegnati che schizzeranno costantemente da una parte all'altra dello schermo. Appena l'arbitro virtuale fischierà l'inizio di una partita, sul vostro portatile si scatenerà un vero e proprio inferno: i giocatori avversari non vi lasceranno un attimo di respiro e di certo non si faranno scrupoli a fermarvi nelle maniere più scorrette. L'unico modo per sopravvivere a questa bolgia sarà passare di continuo la palla, sfruttando magari i rimbalzi contro le pareti per disorientare la retroguardia nemica. Di tanto in tanto sul campo appariranno poi degli speciali bonus in grado di potenziarvi in svariati, modi o ancora dei "respingenti" in stile flipper, che faranno schizzare la palla a velocità inaudite. Per mantenere sempre alto il livello dell'azione, gli sviluppatori hanno eliminato completamente i concetti di "fallo laterale", "rimessa dal fondo" e cose del genere, in poche parole la palla sarà sempre in movimento e il fischio dell'arbitro arriverà solo all'inizio e alla fine di ogni partita. Non c'è che dire, a 12 anni di distanza dalla sua uscita, lo Speedball è ancora il più veloce, il più brutale e soprattutto il più divertente degli sport estremi!

STRATEGIE DI MERCATO

Pur essendo un titolo molto impostato sull'azione, Speedball 2 vi consentirà comunque di gestire in maniera "manageriale" la vostra squadra. Durante le varie partite i giocatori saranno infatti piuttosto soggetti a infortuni di vario tipo e le loro armature spesso e volentieri siromperanno. L'unico modo per rimediare a questi problemi sarà spendere i soldi che vi verranno assegnati dopo ogni vittoria. Ma non finisce qui, perché oltre a "riparare" i vari giocatori potrete anche potenziarli, aumentandone le caratteristiche o comprando loro delle armature sempre migliori!

VERDETTO FINALE

PRO
- AZIONE VELOCE E BRUTALE
- IL MITO DI UN'INTERA GENERAZIONE!

CONTRO
- NIENTE DI NUOVO RISPETTO ALL'ORIGINALE
- VI FARÀ VENIRE I CRAMPI ALLE MANI!

GRAFICA: 7.5
I campi sono un po' monotoni, con pochi colori e particolari, ma in compenso gli effetti luce e la sensazione di velocità sono molto buoni.

SONORO: 7
Non c'è moltissimo a dire il vero. Gli effetti sonori fanno comunque il loro dovere, anche se alcuni sono stati sacrificati rispetto alla versione originale.

GIOCABILITÀ: 9.5
Le parole "Speedball" e "giocabilità" sono sinonimi da più di dieci anni. Veloce, divertente, appassionante… un vero spettacolo!

LONGEVITÀ: 8.5
Il gioco in singolo è abbastanza lungo e impegnativo da tenervi impegnati per un bel po', ma il vero forte è il multiplayer!

ORIGINALITÀ: 7
I giochi di sport futuristici non sono certo una novità, ma qui siamo di fronte a colui che ha creato tutto!

ALTERNATIVA

BOMBERMAN TOURNAMENT
Azione furiosa e grafica spettacolare. In poche parole, uno dei giochi multiplayer più divertenti in assoluto per il piccolo di casa Nintendo.

SECONDA OPINIONE

L'ORA DELLA VIOLENZA
I fortunati che hanno potuto provare il gioco originale per Amiga sapranno sicuramente che Speedball è uno di quei nomi di cui potersi fidare ciecamente. Ancora una volta, il Game Boy Advance riesce a far brillare di nuova luce un grande classico del passato… è un vero onore vedere sulla nostra console preferita questa sfilza di capolavori!

VOTO FINALE

9 LA DIMOSTRAZIONE CHE UN GRANDE CLASSICO NON MUORE MAI. INTRAMONTABILE.

RECENSIONE DI STELLINA

Lo zoo del Game Boy Advance!

Far incontrare le coppie di forme giuste non è affatto semplice come potrebbe sembrare!

Alcuni dei fondali di Zoocube sono davvero particolari, hanno quasi un senso "artistico"!

Un cubo galleggiante e tante forme differenti da far combaciare...

ZOOCUBE

PROBABILMENTE guardando le immagini su questa pagina vi starete chiedendo che razza di gioco sia questo... beh, non vi preoccupate, è del tutto normale! Il concetto alla base di Zoocube è infatti talmente particolare da lasciare inizialmente perplesso anche il giocatore più esperto, ma lasciate solo che vi catturi con la sua azione e non riuscirete più a staccarvene! Come avrete certamente intuito, Zoocube non fa certo leva sulla grafica per impressionare i giocatori. Come in ogni buon puzzle che si rispetti, il suo principale punto di forza consiste infatti nell'irresistibilità dell'azione che, una volta iniziata una partita, difficilmente vi lascerà andare. La meccanica di gioco è tanto semplice quanto geniale: al centro dello schermo ci sarà un cubo e dai lati pioveranno invece una serie di forme geometriche tridimensionali che, una volta venute in contatto con le facce del suddetto cubo, vi resteranno attaccate. L'unico modo per eliminarle sarà ruotare il cubo per farle incontrare con altre forme uguali, evitando che nel frattempo si crei troppa "fila" sulle altre facciate. Sostanzialmente si tratta di un gioco di resistenza, dovrete infatti smaltire il maggior numero di figure possibile, un po' come in Tetris bisognava eliminare i mattoncini per evitare che toccassero il soffitto. A questo punto i più attenti di voi si staranno certamente chiedendo il perché della parola "zoo" nel titolo... beh, molto semplice! Nella versione per GameCube di questo gioco le varie forme geometriche erano infatti abbellite dalle sagome di vari animali che, per motivi tecnici, non è stato possibile riprodurre anche su GBA. Fortunatamente quest'assenza non intacca per nulla l'azione del gioco, che risulta sempre frenetica e coinvolgente al punto giusto. Nonostante questo, per qualche strano motivo Zoocube manca comunque del fascino e del carisma che caratterizzano i puzzle game "storici" come Tetris o Columns. Non che sia un brutto gioco, intendiamoci, semplicemente non riuscirà a tenervi inchiodati alla console per giorni, mesi e anni come solo i grandi sanno fare...

ADVANCE INFORMAZIONI

ZOOCUBE	
PRODOTTO:	ACCLAIM
SVILUPPO:	PUZZLE KINGS
USCITA:	È GIÀ USCITO
GENERE:	PUZZLE
GIOCATORI:	1-2

- 7 MODALITÀ DI GIOCO
- SVARIATI POWER-UP
- MODALITÀ PER DUE GIOCATORI

FACCIA A FACCIA

Nonostante l'apparente semplicità iniziale, Zoocube risulta piuttosto tattico, consentendo ai giocatori di effettuare un grandissimo numero di combinazioni diverse. Oltre a poter risistemare in ogni momento le figure attaccate al cubo, otterrete anche dei bonus per aver "bilanciato" nella giusta maniera le forme su ogni facciata. Nel caso abbiate tempo, potrete anche osservare il lato sinistro dello schermo per avere un'anticipazione su quali saranno i prossimi pezzi e sulla direzione da cui arriveranno. Attenti a non distrarvi, però, altrimenti vi ritroverete a pigiare furiosamente sul tasto della Smart Bomb!

VERDETTO FINALE

PRO
- NON SMETTERETE MAI DI GIOCARCI
- MODALITÀ PER DUE GIOCATORI

CONTRO
- GRAFICAMENTE RIDOTTO ALL'OSSO
- DOVE SONO FINITI GLI ANIMALI?

GRAFICA: 6
Piuttosto scarna ed essenziale, ma non è certo questo l'aspetto che conta di più in un puzzle!

SONORO: 7
Le musichette sono orecchiabili, ma dopo averle sentite per la millesima volta comincerete a meditare seriamente di togliere il volume.

GIOCABILITÀ: 8
Appassionante al punto giusto, ideale per i lunghi e noiosissimi viaggi in treno o per gli afosi pomeriggi estivi.

LONGEVITÀ: 8
Forse non vi farà provare un grande entusiasmo iniziale, ma il vero valore di un puzzle si vede alla lunga distanza...

ORIGINALITÀ: 7
Non inventa niente di nuovo, ma almeno reinterpreta un vecchio concetto in una maniera personale e interessante.

ALTERNATIVA

TETRIS WORLDS
Tetris è il Re dei puzzle game e questa sua ultima incarnazione di certo non deluderà tutti i suoi fan!

SECONDA OPINIONE

CUBICO È BELLO!
Ragazzi, cosa dire... i puzzle game sono per definizione giochi piuttosto particolari, che per loro natura non possono certo piacere a tutti. Questo in particolare, però, è davvero divertente, quindi potrebbe rivelarsi un'autentica sorpresa anche per i più diffidenti. Ricordate, mai partire prevenuti nei confronti di un gioco!

VOTO FINALE

7.5 PARECCHIO DIVERTENTE, MA MANCA DI QUEL QUALCOSA IN PIÙ NECESSARIO PER DIVENTARE UN CLASSICO.

Questo gioco vi consente di effettuare delle acrobazie davvero sconsiderate, che neanche i più grandi professionisti dello sport si sognerebbero mai di azzardare!

SSX TRICKY

ADVANCE INFORMAZIONI	
SSX TRICKY	
PRODOTTO:	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPO:	VISUAL IMPACT
GENERE:	SPORTIVO
GIOCATORI:	1

Il fantastico gioco di snowboard della EA diventa portatile!

DOPO AVER SPOPOLATO rispetto a tutti i 128-bit domestici, il mitico SSX Tricky arriva finalmente anche sul portatile di casa Nintendo. Allacciate gli scarponi, calatevi la visiera sugli occhi e preparatevi alla discesa più emozionante della vostra vita...

La Electronic Arts non finirà mai di stupirci. Dopo essere stata per anni dominatrice assoluta del settore sportivo, la mitica casa di sviluppo ha creato come niente fosse la collana "BIG", con la quale ha dato alla luce una serie di titoli di sport estremi tra i più belli in circolazione. Di questi fa appunto parte SSX Tricky, nome che figura ormai ai vertici del settore insieme a quello di Tony Hawk. Vi state chiedendo il perché di questo successo così repentino? Molto semplice, una giocabilità letteralmente STELLARE e un'atmosfera davvero fuori di testa hanno fatto immediatamente breccia nei cuori dei videogiocatori di tutto il mondo. Ora, la domanda è questa: sarà riuscita la EA a mantenere intatti tutti i punti di forza in questa versione portatile del gioco? Ebbene, la risposta è sì, anche se ovviamente con qualche riserva e modifica. Tanto per cominciare, il GBA ha sicuramente meno tasti a disposizione di qualsiasi joypad di una console domestica, quindi il sistema di controllo è stato opportunamente corretto e semplificato.

Per fortuna però l'esecuzione delle varie acrobazie risulta ancora immediata e soddisfacente al punto giusto. In secondo luogo bisogna esaminare la grafica e la struttura dei tracciati, entrambe ridisegnate per meglio adattarsi alle potenzialità del portatile Nintendo. A parte questi particolari però, il gioco è

I fondali del gioco scorrono via in maniera estremamente fluida, testimoniando ancora una volta la potenza del chip grafico del GBA!

"UNA GIOCABILITÀ LETTERALMENTE STELLARE E UN'ATMOSFERA DAVVERO FUORI DI TESTA HANNO FATTO IMMEDIATAMENTE BRECCIA NEI CUORI DEI VIDEOGIOCATORI DI TUTTO IL MONDO"

rimasto essenzialmente lo stesso, con tutta la sua carica di adrenalina e di azione senza compromessi. Il concetto, per chi non lo conoscesse, è molto semplice: si tratta di affrontare una serie di discese veramente esagerate, disseminate di cadute mostruose, curve paraboliche al limite e ogni altro genere di diavoleria, approfittando di ogni singolo salto per effettuare le acrobazie più spettacolari che si siano mai viste in questo sport, in modo da guadagnare abbastanza punti per potenziare il vostro personaggio e sbloccare i percorsi successivi. Il tutto all'interno di svariate modalità di gioco e ben 10 differenti tracciati, da affrontare con un totale di 12 distinti personaggi, ognuno dotato di abilità e caratteristiche proprie. Che dire, se pensate che gli sport estremi invernali possano piacervi, non lasciatevi assolutamente sfuggire SSX Tricky!

MOLTIPLICAZIONI GLACIALI

Durante il percorso potrete trovare di tanto in tanto degli speciali bonus sospesi a mezz'aria. Si tratterà generalmente di cristalli di neve rossi oppure gialli, in grado di aumentare il vostro punteggio. Come fare? Semplice, spiccate un salto verso di loro ed eseguite un'acrobazia mentre ci passate attraverso, così facendo il quantitativo di punti assegnato normalmente dall'evoluzione verrà moltiplicato per un numero di volte differente a seconda del tipo di bonus! Utile, no?

VERDETTO FINALE

PRO
- AMBIENTI TRIDIMENSIONALI
- 12 ATLETI DA SELEZIONARE

CONTRO
- GRAFICA NON VELOCISSIMA
- DIVERSO RISPETTO ALLE VERSIONI PER 128-BIT

GRAFICA: 8
Gli sfondi poligonali sono ottimi e molto definiti, peccato solo che il tutto non sia proprio velocissimo come ci si poteva aspettare.

SONORO: 7
La colonna sonora accompagna molto bene l'azione e qualche sporadica frase parlata insaporisce il tutto a dovere.

GIOCABILITÀ: 8.5
Le varie acrobazie sono semplici da realizzare ma richiedono comunque un buon tempismo e una buona confidenza con il sistema di controllo.

LONGEVITÀ: 8.5
Con tutti i piloti e i tracciati presenti nel gioco, avrete un bel da fare a finirlo!

ORIGINALITÀ: 7.5
Non capita spesso di vedere un gioco del genere su una console portatile... ma abbiamo come l'impressione che presto questa tendenza cambierà!

ALTERNATIVA

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Per gli appassionati di sport estremi, non c'è niente di meglio di sua maestà Tony Hawk!

SECONDA OPINIONE

EVVIVA LO SNOWBOARD!
SSX Tricky è sicuramente il gioco che tutti gli appassionati di sport estremi stavano aspettando, una conversione davvero azzeccatissima dallo splendido originale a 128-bit! Appena inserita la cartuccia nel vostro GBA non riuscirete più a staccarvene, almeno fino a quando non avrete imparato a eseguire tutte le acrobazie, ma proprio tutte! Un altro colpo vincente della EA, non c'è che dire.

VOTO FINALE

9.5 LA CLASSE NON È ACQUA, E SSX TRICKY NE HA DA VENDERE!

Metà umano, metà drago... 100% eroe!

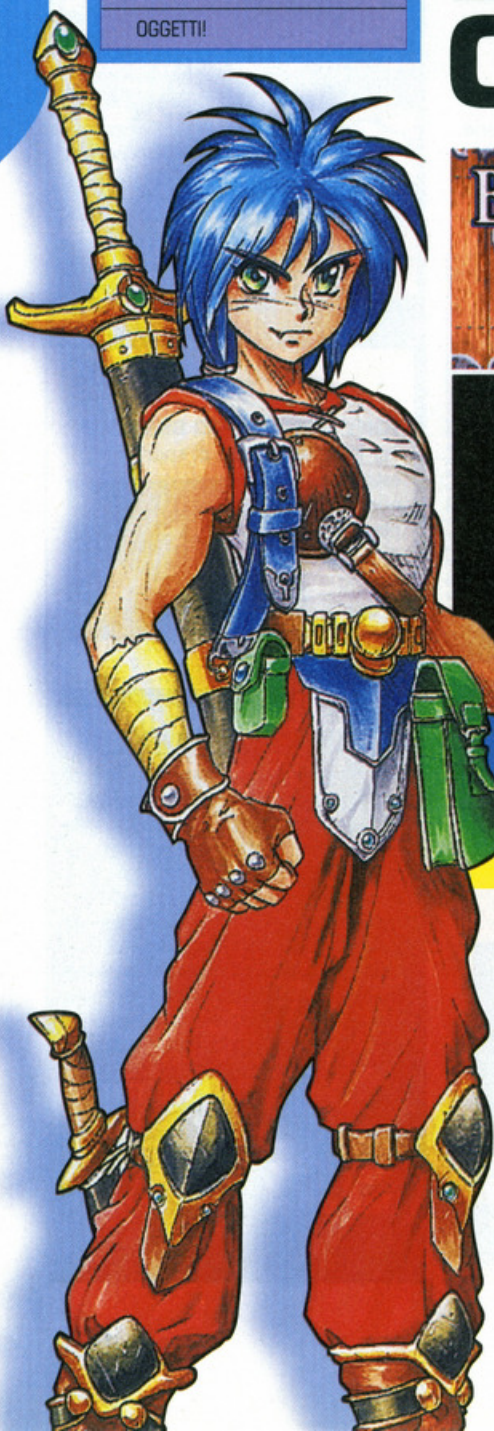
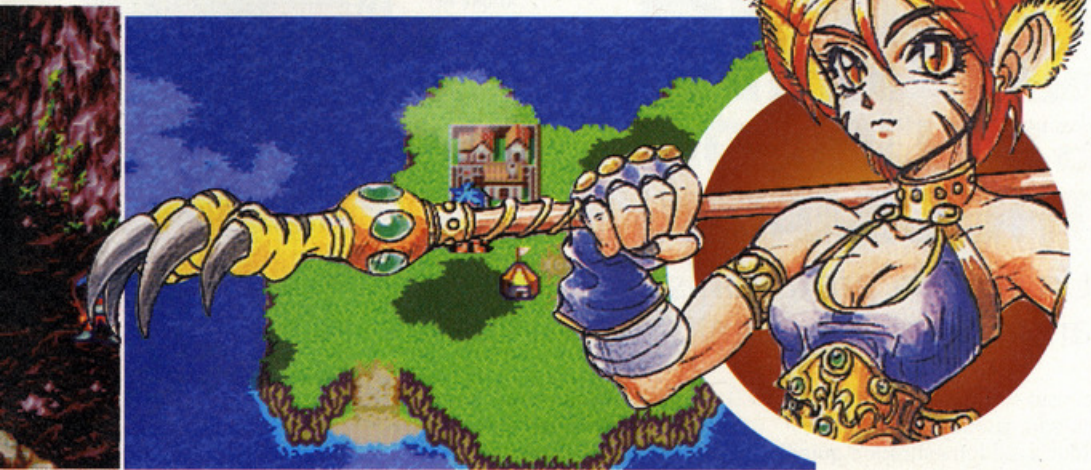
ADVANCE
INFORMAZIONI

BREATH OF FIRE 2	
PRODOTTO:	UBI SOFT
SVILUPPO:	CAPCOM
USCITA:	DISPONIBILE
GENERE:	GDR
GIOCATORI:	1

- ORE E ORE DI GIOCO
- 9 PERSONAGGI DA CONTROLLARE
- POSSIBILITÀ DI CONNETTERSI CON ALTRI GBA PER SCAMBIARSI OGGETTI!

Graficamente, il gioco somiglia molto al capitolo precedente, anche se le animazioni sono state migliorate.

BREATH OF FIRE 2

RECENSIONE DI CICCIO

PER I PATITI dei giochi di ruolo, ecco un'altra importante conversione da Super Nintendo a Game Boy Advance. Stavolta è il turno di Breath of Fire, una delle serie più famose in assoluto ai tempi dei 16-bit. Nei panni di un giovane di nome Ryu, dovrete affrontare una serie di magiche ed epiche avventure, che vi porteranno a visitare terre lontane e a combattere temibili mostri.
Il concetto alla base di Breath of Fire 2 è quello di un GdR che più classico non si può: in compagnia di un gruppo di avventurieri dovrete infatti esplorare le locazioni di un mondo decisamente fantastico, raccogliendo lungo la strada oggetti e armi, parlando con gli abitanti delle varie città e addentrandovi nei dungeon per spazzare via orde di mostri e altri avversari di ogni genere. Come accade spesso in questo genere di giochi, gli incontri con i vari nemici saranno del tutto casuali. Questo significa che, durante l'esplorazione dei vari livelli, non potrete vedere i mostri su schermo (come avviene per esempio in Zelda), perché sarà il computer a decidere quando e come verrete attaccati. Quando questo accadrà, l'inquadratura zoomerà sui personaggi e la battaglia avrà inizio.
I combattimenti sono basati sul classico sistema a turni, ossia con una serie di menu tramitei quali potrete scegliere le azioni di ogni membro del vostro gruppo e, alla fine di ogni scontro, verrete ricompensati con dei

STIRPE DI DRAGO

Una delle caratteristiche più emozionanti del gioco è senza dubbio la possibilità di trasformare il giovane Ryu in un maestoso dragone. In questa nuova forma, il nostro eroe sarà dotato di una forza enorme, nonché di alcune particolari abilità da acquisire nel corso dell'avventura. State attenti, però, perché non potrete certo rimanere trasformati all'infinito: la durata della mutazione dipenderà infatti da uno speciale indicatore, che si svuoterà molto in fretta. Imparare a scegliere il momento giusto per trasformarsi è la chiave per trionfare anche nelle battaglie più difficili!

punti esperienza, utili per potenziare il vostro personaggio: un sistema che risulterà immediatamente familiare a chiunque abbia mai giocato un gioco di ruolo su console. Essendo questo il secondo episodio della serie a sbarcare su GBA, vi starete sicuramente chiedendo cosa sia migliorato rispetto all'originale. Uno degli aspetti su cui gli sviluppatori hanno lavorato di più è sicuramente la grafica: ora personaggi e sfondi sono molto più particolareggiati, mentre le animazioni risultano più fluide e curate.
Un risultato davvero soddisfacente, visto e considerato che stiamo parlando di un gioco uscito su Super Nintendo circa otto anni fa e che quindi difficilmente avrebbe potuto sfruttare al massimo la potenza del GBA. Per quanto riguarda il sonoro, ci troviamo di fronte a una buona selezione di musiche ed effetti che, pur non brillando particolarmente, riescono a sottolineare a dovere ogni situazione.
La profondità di gioco è garantita dal fatto che ognuno dei personaggi "secondari" risulterà a suo modo fondamentale, essendo dotato di abilità e caratteristiche proprie, nonché di una storia personale. Sono i tocchi di classe come questo che rendono così bello e intenso Breath of Fire 2, un gioco che gli appassionati del genere non dovrebbero lasciarsi sfuggire!

Durante la vostra avventura incontrerete un numero spropositato di mostri e creature d'ogni sorta.

L'ORA DELLO SHOPPING

Come in ogni GdR che si rispetti, tutte le città e i villaggi di Breath of Fire 2 ospiteranno una serie di negozi in cui potrete comprare ogni genere di oggetti per migliorare il vostro equipaggiamento. Andando avanti nel gioco, questi negozi venderanno armi e utensili sempre più potenti e costosi, quindi sarà bene che passiate a controllare la loro merce di tanto in tanto, specialmente prima di avventurarvi nelle zone più pericolose!

VERDETTO FINALE

PRO
- -STORIA LUNGA E INTERESSANTE
- -UNA VALANGA DI PERSONAGGI!

CONTRO
- -POTRESTE AVERLO GIÀ GIOCATO SU SNES
- -GLI INCONTRI CASUALI NON PIACCIONO A TUTTI

GRAFICA: 7.5
I personaggi e gli sfondi sono ben disegnati, ma gli effetti speciali delle magie cominciano ad accusare il peso degli anni...

SONORO: 7
Effetti sonori funzionali e musiche perfette per l'atmosfera del gioco. Peccato che alcuni motivetti siano un po' ripetitivi.

GIOCABILITÀ: 8.5
Per gli amanti del genere, un vero classico. Il sistema di crescita dei personaggi è semplice e intuitivo, ma l'azione di gioco è davvero profonda!

LONGEVITÀ: 9
Come ogni gioco di ruolo, difficilmente lo riprenderete in mano dopo averlo finito. La buona notizia è che ci metterete molto, molto tempo!

ORIGINALITÀ: 7
Da un gioco uscito svariati anni fa per Super Nintendo non ci si poteva certo aspettare chissà quale novità, ma tutto sommato Breath of Fire 2 riesce ancora a stupire!

ALTERNATIVA

GOLDEN SUN
Sicuramente il miglior gioco di ruolo disponibile per Game Boy Advance. Se mai qualcuno riuscirà a superarlo, probabilmente sarà il suo seguito!

SECONDA OPINIONE

FUOCO E FIAMME!
Vista l'attuale mancanza di GdR sul piccolo di casa Nintendo, questo Breath of Fire 2 è una vera manna dal cielo! C'era proprio bisogno di una bella avventura come questa, profonda e intrigante al punto giusto, con cui passare delle ore all'insegna della fantasia più pura... nell'attesa del prossimo Golden Sun, che si preannuncia davvero fantastico!

VOTO FINALE

8.5 OTTIMO SU SUPER NINTENDO, FANTASTICO SU GBA!

RECENSIONE DI STELLINA

ADVANCE

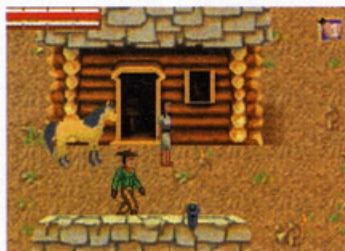
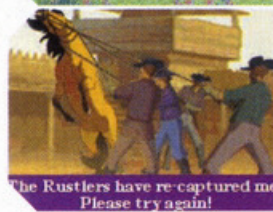
INFORMAZIONI

SPIRIT: STALLION OF THE CIMARRON	
PRODOTTO:	THQ
SVILUPPO:	INTERNO
USCITA:	DISPONIBILE
GENERE:	AZIONE/AVVENTURA
GIOCATORI:	1

- 10 CAVALLI DA DOMARE
- SALVATAGGI CON PASSWORD
- SEI DIVERSE AMBIENTAZIONI

SPIRIT: STALLION OF THE CIMARRON

Un nuovo protagonista dei cartoni animati arriva al galoppo su GBA.

BASATO SULL'OMONIMO film della Dreamworks, Spirit: Stallion of the Cimarron racconta la storia di un intraprendente puledro e del suo viaggio attraverso il selvaggio West. La sua valle natia è infatti stata attraversata da una terribile tempesta che ha fatto disperdere tutto il suo branco, lasciandolo solo e disorientato.
Solo voi potrete aiutarlo a ritornare a casa... Quello che i giocatori dovranno fare è molto semplice: aiutare i cavalli a riunirsi per poter tornare a vivere felici come una volta. Per ottenere questo risultato dovrete trovare i puledri, guadagnarvi la loro fiducia, addomesticarli e quindi condurli in salvo.
All'inizio del gioco vi ritroverete a vagare in cerca di un cavallo da domare. Dopo averlo trovato, dovrete attraversare con lui una serie di ambientazioni all'interno delle quali incontrerete diverse difficoltà.
Tanto per fare un esempio, durante un quadro sarete costretti a oltrepassare un ponte, ma il suo custode non vi lascerà passare fino a quando non gli avrete portato cinque tronchi per completarlo.
Anche le restanti sfide che sarete costretti ad affrontare si basano sempre sullo stesso concetto: esplorare l'ambientazione alla ricerca di un particolare oggetto, che vi sarà indispensabile per andare avanti. Decisamente troppo poco per interessare chiunque abbia mai giocato a una "vera" avventura. Ci dispiace per la THQ, ma stavolta la licenza di un personaggio dei cartoni animati non è proprio bastata a fare un buon gioco.

L'azione del gioco è piuttosto ripetitiva e finirete presto per stancarvi anche di queste schermate così piatte.

VERDETTO FINALE

PRO
- Per gli amanti degli animali
- I cavalli virtuali non sporcano

CONTRO
- Troppo noioso e ripetitivo
- Lo finirete in meno di due ore

VOTO E GIUDIZIO

5 Una delle avventure più noiose degli ultimi anni.

ADVANCE

INFORMAZIONI

STUART LITTLE 2	
PRODOTTO:	ACTIVISION
SVILUPPO:	INTERNO
USCITA:	DISPONIBILE
GENERE:	PLATFORM
GIOCATORI:	1-2

- BASATO SUL POPOLARE FILM
- DIECI LIVELLI DA ESPLORARE
- DUE MODALITÀ MULTIPLAYER

RECENSIONE DI FRANNY

STUART LITTLE 2

Il bianco topolino più simpatico che c'è raggiunge il Game Boy Advance con un'avventura completamente nuova!

PROTAGONISTA DI DUE film davvero irresistibili, Stuart Little è diventato in breve tempo uno dei personaggi di fantasia più apprezzati dai bambini di tutto il mondo, raggiungendo vette di popolarità paragonabili a quelle del suo collega Topolino. Contrariamente a quanto spesso accade con i titoli prodotti su licenza da importanti film, Stuart Little 2 è un gioco davvero curato e divertente. Ovviamente si tratta di un titolo dedicato ai più piccoli, quindi la sua atmosfera è molto leggera e spensierata, ma per fortuna gli sviluppatori non si sono serviti di questa scusa per dare alla luce un gioco fatto in maniera approssimativa. La realizzazione tecnica è davvero ottima, con una grafica particolareggiata e coloratissima e un sonoro veramente sopra le righe. Stuart Little 2 propone un'azione in stile puramente platform, che vi condurrà a esplorare i vari livelli nel tentativo di portare a termine una serie di compiti differenti, dal collezionare semplici oggetti al guidare mezzi di vario tipo. I due livelli di difficoltà rendono sicuramente più longevo il gioco, che risulta comunque un po' corto rispetto agli standard attuali. Per porre rimedio a questo difetto, gli sviluppatori hanno inserito due divertentissime modalità multiplayer, una basata sulla guida di un'automobile e l'altra ambientata negli stessi livelli del gioco in singolo. Cosa aspettate allora? Piccoli fan di Stuart Little, questo è il gioco che fa per voi!

VERDETTO FINALE

PRO
- Simpatico e divertente
- Parlato digitalizzato!

CONTRO
- Non lunghissimo
- Non sta simpatico al nostro Ciccio!

VOTO E GIUDIZIO

8 Un gioco veramente ben fatto, con un protagonista irresistibile!

SCOOBY DOO: THE MOTION PICTURE

Siete pronti a risolvere un nuovo mistero insieme alla banda di investigatori più sgangherata di sempre?

SFRUTTANDO LA POPOLARITÀ del recente film la THQ ha pensato di trasportare quest'ultima avventura di Scooby Doo e compagni sul portatile di casa Nintendo. Tra fantasmi, mostri e misteriosi individui, sembra che stavolta ne vedremo proprio delle belle!
Tanto per cominciare, sappiate che questo è molto diverso dal recente Cyber Chase. Invece che essere impostata su una grafica 2D con scorrimento orizzontale, la nuova avventura è infatti ambientata in un mondo completamente tridimensionale, che ricalca in maniera piuttosto fedele quello visto nel film. Nel corso del gioco potrete interpretare tutti e cinque i membri della Mistery Inc., nel tentativo di risolvere un ennesimo, inquietante caso. Per raggiungere tale scopo dovrete cercare indizi e parlare con tutti i possibili testimoni che incontrerete. Ogni personaggio avrà le sue abilità specifiche, risultando quindi essenziale ai fini dell'indagine. Tutto questo contribuisce a creare un'avventura piuttosto divertente e gradevole, se solo non fosse per un lieve difetto: i vari enigmi sono spesso troppo lineari, e davvero semplici da risolvere. Fortunatamente gli sviluppatori hanno ben pensato di aggiungere qualche mini-gioco, ma la sensazione che l'intera avventura corra su dei binari troppo rigidi resta comunque intatta. A conti fatti, questo resta comunque il miglior titolo dedicato a Scooby, quindi tutti i suoi fan faranno bene a prenderlo in seria considerazione!

VERDETTO FINALE

PRO
- Ottimi ambienti 3D
- Personaggi molto carismatici

CONTRO
- Enigmi non particolarmente profondi
- Forse troppi dialoghi da leggere!

VOTO E GIUDIZIO

7.5 Il mistero più divertente di Scooby e compagni.

ADVANCE INFORMAZIONI

SCOOBY DOO: THE MOTION PICTURE	
PRODOTTO:	THQ
SVILUPPO:	HELIXE
USCITA:	DISPONIBILE
GENERE:	AVVENTURA
GIOCATORI:	1

- SI CONTROLLANO TUTTI E CINQUE I PERSONAGGI!
- TRE MINI GIOCHI
- AMBIENTI TRIDIMENSIONALI

Durante la vostra indagine incontrerete un gran numero di personaggi, che vi sveleranno di volta in volta nuovi, scottanti particolari.

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF

Indossate i guanti bianchi e la visierina, è il momento di scendere sul green!

RECENSIONE DI TANYA

CAPITA DI RADO che un giocatore di golf riesca a diventare talmente famoso da guadagnarsi una serie infinita di sponsorizzazioni miliardarie, eppure è proprio questo il caso di Tiger Woods. Questa popolarità lo ha portato nel corso degli anni a figurare in un gran numero di videogiochi, praticamente per ogni sistema in circolazione, quindi era logico che prima o poi sarebbe toccato anche al GBA. Sono ben poche le cose che ci si possono aspettare da un gioco di golf: che abbia una buona grafica, che la gestione dei dati fisici del vento e della pallina sia realistica e che le condizioni di tempo atmosferico possano variare in tempo reale. Tutte caratteristiche che di certo non mancano a questo Tiger Woods PGA Tour Golf. Appena inizierete una partita resterete sicuramente colpiti dall'ottimo modo in cui tutti i personaggi e i campi sono stati digitalizzati, nonché dalla precisione con cui tutti i movimenti di questo sport vengono simulati. Il difetto veramente grave di questo PGA Tour Golf è la presenza di un solo campo su cui giocare, peraltro senza la possibilità di variare nemmeno il livello di difficoltà. Chi non è davvero appassionato di golf finirà per stufarsi molto presto di affrontare sempre le stesse 18 buche, per quanto ben fatte esse siano. Siete avvertiti, quindi: se quello che volete è una simulazione accurata di questo sport, Tiger Woods vi piacerà sicuramente. Se invece state cercando un titolo vario e longevo farete bene a dirigere altrove le vostre attenzioni.

ADVANCE INFORMAZIONI

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF	
PRODOTTO:	DESTINATION SOFTWARE
SVILUPPO:	REBELLION
USCITA:	DISONIBILE
GENERE:	SPORTIVO
GIOCATORI:	1-4

- 12 FAMOSI GOLFISTI DA CONTROLLARE
- TRACCIATO REALMENTE ESISTENTE
- MULTIPLAYER PER 4 GIOCATORI!

Prima di un tiro, ricordate sempre di valutare la velocità e la direzione del vento, altrimenti finirete per sbagliare completamente mira!

VERDETTO FINALE

PRO
- Ottimi golfisti digitalizzati
- Si gioca in quattro!

CONTRO
- Un solo percorso
- Mancano i livelli di difficoltà

VOTO E GIUDIZIO

7 Un gioco di classe, proprio come lo sport del golf!

899.99.88.73

Accedere al servizio è facilissimo! Dopo il messaggio di benvenuto, vi verrà chiesto di selezionare la console preferita: "premi 1 per la PSone, premi 2 per la PlayStation 2 e premi 3 per i vecchi successi della PlayStation". Ora non dovete fare altro che digitare le 2 cifre corrispondenti al gioco desiderato.

PlayStation 2

È ora di essere i migliori!

01 MAXIMO
02 PRO EVOLUTION SOCCER
03 CAPCOM VS SNK 2
04 TONY HAWK'S PRO SKATER
05 GT3 CONCEPT
06 JAMES BOND 007
07 MDK2
08 SILENT SCOPE 2
09 NASCAR 2001
10 CRASH BANDICOOT
11 BATMAN VENGEANCE
12 BALDUR'S GATE
13 JAK AND DAXTER
14 DROPSHIP
15 THE SIMPSONS
16 SSX TRICKY
17 SOUL REAVER 2
18 SMUGGLER'S RUN
19 MAX PAYNE
20 METAL GEAR SOLID 2
21 LEGACY OF KAIN
22 ICO
23 ARMORED CORE 2
24 GUILTY GEAR X
25 THIS IS FOOTBALL 2002
26 DINASTY WARRIOR 3
27 4X4 EVOLUTION
28 CART FURY
29 CITY CRISIS
30 KLONOA 2
31 SPY HUNTER
32 TIME CRISIS 2
33 GTA 3
34 KINETICA
35 COOL BOARDER 2001
36 MADDEN NFL 2002
37 EXTREME G3
38 PARAPPA THE RAPPER 2
39 ESPN SKATEBOARDING
40 TWISTED METAL BLACK
41 TEST DRIVE OFF ROAD
42 SILENT SCOPE 2
43 RESIDENT EVIL: CODE VERONICA
44 DARK CLOUD
45 OPERATION WINBACK
46 RED FACTION
47 CRAZY TAXI 2
48 SKY ODISSEY
49 SUPER BOMBAD RACING
50 WINNING ELEVEN 5
51 F1 2000
52 INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
53 BLOODY ROAR 3
54 ARMORED CORE 2
55 FIFA 2001
56 PAPERINO
57 DEAD OR ALIVE 2
58 GRADIUS
59 SILPHEED
60 GRAN TURISMO 3
61 STAR WARS STARFIGHTER
62 UNREAL TOURNAMENT
63 STREET FIGHTER EX 3
64 RAYMAN 2
65 ONIMUSHA
66 ONI
67 KNOCKOUT KING 2001
68 THE BOUNCER
69 ATV
70 TEKKEN TAG TOURNAMENT
71 SUMMONER
72 READY TO RUMBLE 2
73 ORPHEN
74 MOTO GP
75 ZOE
76 AIRBLADE
77 WIPEOUT FUSION
78 SOLDIER OF FORTUNE
79 PARIS DAKAR RALLY
80 GODAI ELEMENTAL FORCE
81 SHAUN PALMERS
82 STATE OF EMERGENCY
83 SPLASHDOWN
84 ROBOT WARS
85 REZ
86 NHL 2K2
87 NBA LIVE 2K2
88 HALF LIFE
89 FREQUENCY
90 ESPN SNOWBOARDING
91 DINASTY WARRIORS 3
92 PIRATES LEGEND OF BLACK KAT

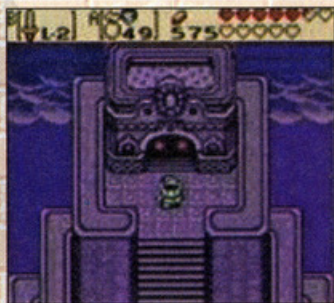
PlayStation

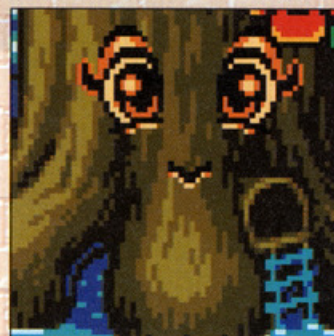
N.	Titolo
01	COLIN MC RAE RALLY 2
02	HARRY POTTER
03	DIGIMON 2
04	DIGIMON
05	ISS PRO EVOLUTION 2 PT4
06	ISS PRO EVOLUTION 2 PT3
07	ISS PRO EVOLUTION 2 PT2
08	ISS PRO EVOLUTION 2 PT1
09	TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT4
10	TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT3
11	TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT2
12	TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT1
13	ALONE IN THE DARK EDWARD PT4
14	ALONE IN THE DARK EDWARD PT3
15	ALONE IN THE DARK EDWARD PT2
16	ALONE IN THE DARK EDWARD PT1
17	SOUTH PARK
18	SILENT HILL
19	LE MANS 24 HOURS
20	007 TOMORROW NEVER DIE
21	WIPEOUT 3
22	QUAKE2
23	PANDEMONIUM 2
24	MISSION IMPOSSIBLE
25	KEN IL GUERRIERO
26	CASTLEVANIA
27	WORLD SCARIEST POLICE
28	DINO CRISIS 2
29	A SANGUE FREDDO
30	ISS PRO EVOLUTION 2
31	JACKIE CHAN
32	FEAR EFFECT
33	I PUFFI
34	GUNDAM 0079
35	TEKKEN
36	MORTAL KOMBAT 4
37	G POLICE 2
38	DUKES OF HAZZARD
39	SUPERCROSS 2001
40	X-MEN MUTANT ACADEMY 2
41	LA MUMMIA
42	MUPPET RACE MANIA
43	CRASH BANDICOOT 2
44	NIGHTMARE CREATURES 2
45	CROC 2
46	LEGO RACERS
47	PAC MAN WORLD
48	THIS IS FOOTBALL 2
49	SIMPSON WRESTLING
50	RESIDENT EVIL 3
51	GTA 2
52	DEMOLITION RACER
53	ARMY MAN AIR ATTACK
54	SPIDERMAN 2
55	ISS PRO EVOLUTION
56	TEKKEN 3
57	TEKKEN 2
58	RESIDENT EVIL 2
59	RESIDENT EVIL
60	METAL GEAR SOLID
61	FINAL FANTASY 8
62	FINAL FANTASY 7
63	BUGS BUNNY LOST IN TIME
64	DIE HARD 2
65	GRAN TURISMO 2
66	TOMB RAIDER : THE LAST REVELATION
67	TOMB RAIDER 3
68	TOMB RAIDER 2
69	TARZAN
70	SYPHON FILTER 2
71	KOUDELKA
72	SPYRO 3
73	RAGE RACER TYPE 4
74	PARASITE EVE 2
75	MEDIEVIL 2
76	COOL BOARDER 2001
77	METAL SLUG X
78	V-RALLY 2
79	X-MEN MUTANT ACADEMY
80	TOMB RAIDER CHRONICLES
81	GEKIDO
82	TENCHU 2
83	SPIDERMAN
84	DRIVER 2
85	TIME CRISIS PROJECT TITAN
86	SPYRO 2
87	SYPHON FILTER 3
88	FINAL FANTASY 9
89	FIFA 2002
90	DUKE NUKEM TIME TO KILL
91	DRAGON BALL ULTIMATE BATTLE 22
92	DRAGON BALL Z
93	DRAGON BALL GT
94	CRASH TEAM RACING
95	CRASH WARPED
96	PAPERINO OPERAZIONE PAPERO
97	F1 2001

PlayStation Gold

N.	Titolo
01	AKUJI
02	VIGILANTE 8
03	TOCA
04	SYPHON FILTER
05	RAINBOW SIX
06	MICROMACHINE V3
07	HOT WHEELS
08	HOGS OF WAR
09	FINAL FANTASY TACTICS
10	EVIL ZONE
11	BLOOD OMEN
12	APE ESCAPE
13	ACTION BASS
14	A BUGS LIFE
15	TEKKEN
16	MORTAL KOMBAT TRILOGY
17	MORTAL KOMBAT 3
18	WIPEOUT 2097
19	V-RALLY
20	TOMBI
21	SOVIET STRIKE
22	ABE ODYSSEY
23	TIME CRISIS
24	T'AI FU
25	XMEN VS STREET FIGHTER
26	SOUL BLADE
27	RAYMAN
28	RAYSTORM
29	MEDIEVIL
30	POINT BLANK
31	PITFALL 3D
32	PARASITE EVE
33	NUCLEAR STRIKE
34	MARVEL SUPER HEROES
35	LUCKY LUKE
36	KLONOA
37	IMPACT RACING
38	HERCULES
39	GRAN TURISMO
40	EVIL ZONE
41	DRIVER
42	DIE HARD TRILOGY
43	DEAD OR ALIVE
44	CROC
45	CRASH BANDICOOT
46	BROKEN SWORD 2
47	BROKEN SWORD
48	BLOODY ROAR 3
49	TOSHINDEN 3
50	BATMAN E ROBIN
51	AIR COMBAT
52	ACE COMBAT 2

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES

PROSEGUIAMO LA NOSTRA AVVENTURA NEL MONDO SENZA TEMPO DI ZELDA, CON L'ULTIMA PARTE DELLA GUIDA DI ORACLE OF AGES!

ROLLING RIDGE

Procedete in basso per una schermata. Uccidete i Tektites e usate il vostro Switch Hook sulla Pianta fino a portarlo delicatamente a terra sotto la sporgenza. Usate l'Arpa delle Ere, Armonia della Corrente per tornare al Presente.
Arrampicatevi dalla vigna alla prossima schermata, poi proseguite una schermata verso destra. Sollevate le rocce per scoprire un Portale del Tempo, poi entrate nella caverna.
È il momento di un divertente mini-gioco, il Minecart Rifle Range! Parlate al Goron sulla sinistra e giocate. Saltate dentro il carrello e usate la vostra fionda per colpire le Rupie Blu. Ce ne sono 12 in tutto, e potete colpirle tutte e 12 per avere un grande premio. Potete giocare di nuovo per avere il Boomerang. Uscite. Attivate il Portale del Tempo e andate nel Passato.
Entrate nella caverna per il Mini Gioco del Tiro al Bersaglio dei Goron. Parlate con il Goron e giocate. Se non aveste giocato a Lynna Village, lo scopo del gioco è di fare punti colpendo il bersaglio. Le Pietre Grigie valgono 30 punti, le Pietre Angelo valgono -10, le Statue Grigie 100 e le Statue Diavolo Viola -50. Se mancate completamente, prendete -50. Il vostro scopo è di prendere un totale di punti per vincere il succo di Lava. Una volta vinto il succo di Lava, giocate di nuovo e prendete 400 punti per vincere il Boomerang se non lo avete preso nel mini gioco di Target Carts. Uscite dalla Caverna.
Saltate oltre la sporgenza. Entrate nella caverna, poi uscite e saltate la sporgenza. Usate l'Arpa delle Ere per tornare al presente.
Tornati nel presente, entrate nella Caverna della Danza dei Goron e parlate al Goron vicino alle scale. Dategli il Filetto di Roccia per un Vaso Goron. Uscite dalla caverne e ritornate nel passato.
Andate al Mini Gioco Danzante dei Goron nel Passato e parlate con il Goron vicino alle scale. Contrattate il Vaso Goron per alcuni Goronade. Uscite e ritornate nel Presente.
Nel Presente, entrate nella Caverna della Danza dei Goron e salite le scale. Prendete il vostro Switch Hook e usatelo per fare delle aperture. Dirigetevi verso sinistra fino alla prossima schermata. Attraversate l'apertura più alta e dirigetevi verso destra per una schermata. Aprite lo Scrigno per 10 bombe, poi andate a sinistra. Salite le scale. Saltate la sporgenza e salite le scale a destra. Poi, proseguite per una schermata e date al Goron il Goronade. Ora potete giocare al Bomb Game per la Chiave della Sirena.
Equipaggiatevi con la Piuma di Roc e Semi Pegaso. Usateli non appena il gioco comincia e continuate a correre e a saltare intorno alla stanza. Il vostro obiettivo è di evitare le esplosioni delle bombe. Non è troppo difficile con i Semi Pegaso. Vincerete la Chiave della Sirena.
Presa la chiave, uscite fuori. Salite le scale a destra. Saltate alla destra della sporgenza e aprite lo scrigno per un Seme Gasha. Uscite dalla caverna.
Andate a sinistra per una schermato e entrate nella caverna. Procedete attraverso la caverna e ritornate sotto la Base di Rolling Ridge. Ritornate al Portale del Tempo vicino all'entrata della Caverna della Sirena (una schermata a sinistra della Caverna del gioco di Danza dei Goron) e usatelo per tornare al Passato.
Nel Passato, camminate per una schermata. Entrate nella caverna. Bombardate i blocchi crepati e aprite lo scrigno per un Seme Gasha. Poi , andate a destra per una schermato e usate lo Switch Hook sui Diamanti. Prestate attenzione agli Hardhat Beetles, colpite con i Diamanti vicino alla parte inferiore della stanza e aprite uno scrigno per 50 Rupie. Passate attraverso l'apertura e salite le scale. Uscite dalla Caverna.
Andate a destra per una schermata e bombardate il muro. Entrate nella Caverna, aprite il Tesoriere per 100 Rupie ed uscite. Tagliate i cespugli e usate l'Armonia della Corrente per tornare al Presente (siate sicuri che siate nel lato destro della montagna). Prendete il Pezzo di Cuore e ritornate nel Passato.
Camminate a sinistra per una schermata e poi una verso il basso. Saltate la sporgenza.
Entrate nella caverna e parlate con il Goron solitario (che chiede se conoscete il Goron Gentile) e dategli il Succo di Lava per ricevere la Lettera dell'Introduzione (solo se avete già la Vecchia Chiave della Sirena). Scendete le scale e procedete attraverso la caverna per tornare al Goron Dancing Game. Andate su al Dance Hall e parlate al Goron Gentile.
Battetevi ancora una volta al mini-gioco per vincere la Chiave della Sirena. Fatto, è tempo di andare il Solitario Picco, così uscite dalla Sala della Danza e andate a sinistra per una

schermata. Nuotate attraverso la cascata e usate la Chiave della Sirena per entrare al Livello 6, la Caverna della Sirena (Passato). La Chiave della Sirena sarà usata per aprire la Caverna della Sirena (nel Presente).

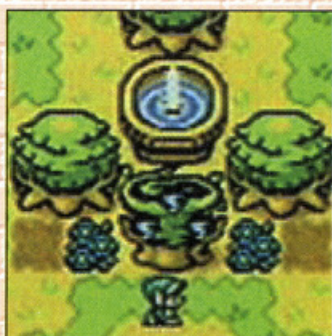
LA CAVERNA DELLA SIRENA

Come molti sotterranei dei giochi precedenti, potete completare questo dungeon in due modi, in questo caso nel Passato e nel Presente.

PASSATO

Bombardate il muro a destra e attraversatelo. Uccidete il Red Wizzrobe e i due Green Wizzrobe per far apparire uno scrigno. Apritelo per un Seme Gasha. Uscite a destra. Equipaggiatevi con la vostra Fionda con Semi Scintilla. Date fuoco alle torce e correte velocemente via! Le Candele andranno alla cieca e correranno per la stanza, alla fine esplodendo. Una volta che tutte e tre sono andate, la porta in alto si aprirà. Attraversatela.
Nuotate a sinistra per una schermata. Se avete un Boomerang, usatelo per uccidere gli Anti Faeries.
Nuotate a sinistra e aprite lo scrigno per la Mappa del Sotterraneo. Nuotate per due schermate a destra.
Equipaggiate la vostra fionda con un Seme Scintilla. Sparate un seme in alto a sinistra della Fiaccola, poi in alto al centro della Fiaccola, in basso nel centro e in alto a destra. Il muro alla vostra destra si muoverà e la disposizione della caverna nel Presente cambierà. Ritornate alla prima stanza del dungeon. Procedete per una schermata. Evitate gli Shrouded Stalfos e procedete a sinistra per una schermata. Saltate oltre il tetto e uccidete i Gel. Aprite lo scrigno per far apparire la Bussola. Uscite a destra e procedete in alto. Scendete le scale e andate nella prossima stanza.
Uccidete tutti i Candle e i Keese per aprire la porta e poi attraversatela. Fate cadere un Seme Odoroso per uccidere facilmente uno Shrouded Stalfos. Aprite il forziere per una Chiave Piccola. Procedete a sinistra per una schermata poi sotto una schermata. Aprite al porta ed entrate.
Uccidete velocemente il Blue Wizzrobe. Andate all'angolo più in alto a sinistra e distruggete tutti i vasi eccetto quello nel mezzo. Spingete il vaso rimasto sull'interruttore e entrate nella porta appena aperta.
State lontani dai Bubble e uccidete velocemente il Blue Wizzrobe e i Floor Master. Bombardate gli ostacoli crepati. Poi, bombardate il muro più alto. Usate la vostra spada e colpite il muro per scoprire dove potete mettere la bomba. Se il suono che fa fosse differente dal solito, collocate la bomba lì. A questo punto, uscite dal dungeon. Usate l'Arpa delle Ere per tornare al Presente.
Entrate nella caverna, poi usate la Chiave della Sirena per entrare nel livello 6 - la Caverna della Sirena (Presente)

PRESENTE

Andate in alto. Le Candele lanceranno palle di fuoco finché non sconfiggerete tutti gli Snake Rope. Fatto ciò, basterà evitarli, poi procedete in alto. Attenzione ai Red Wizzrobe, agli Snake Rope e agli Anti Faeries nella stanza.

Uscite a sinistra. Usate lo Switch Hook sul Diamante e aprite lo scrigno per la Mappa del Dungeon. Tornate a destra. Scendete le scale e uscite. Colpite l'Interruttore di Cristallo con la vostra fionda, poi camminate fino all'angolo in alto a destra. Colpite di nuovo l'interruttore e uscite a destra. Usate i vostri Semi Odorosi per attirare i Rope nel burrone. Aprite lo scrigno che appare per prendere la Chiave Piccola, poi uscite a sinistra. Procedete nell'angolo in alto a destra, poi colpite l'interruttore con lo Sparasemi. Ora andate

nell'angolo in basso a sinistra e colpite di nuovo l'interruttore. Uscite a sinistra. Uccidete rapidamente il Wizzrobe e il Floor Master, poi usate le bombe nel mezzo del muro inferiore e attraversatelo. Usate lo Switch Hook sul Diamante, bombardate il muro rotto e andate giù. Saltate nel centro della stanza. Spingete il cubo sotto una volta, poi due volte a sinistra. Ora muovetelo a destra due volte, sopra, destra, sopra, sinistra, sotto, sinistra, sotto e tre volte a destra. Ora spingetelo a sinistra due volte, sopra, sinistra, sopra, destra, e sopra. Aprite lo scrigno per la Chiave Piccola. Procedete per due schermate in alto. Entrate nel buco sopra il muro (se non avete messo la bomba nel passato, il buco non apparirà).
Dirigetevi nella ruota, poi procedete nell'altra ruota. Uscite. Saltate giù dalla sporgenza, poi scendete di una schermata. Procedete in entrambe le ruote. Uscite a sinistra. Procedete in alto per una schermata. Salite i gradini e aprite lo scrigno per la Chiave Piccola. Saltate giù a destra e andate giù per una schermata, poi a destra una schermata. Percorrete di nuovo le ruote. Uscite a sinistra e rifate la strada a ritroso. Percorrete di nuovo le ruote e uscite sopra. Saltate la sporgenza e uscite sotto. Percorrete la ruota più in basso a destra. Salite i gradini e uscite. Camminate a destra per una schermata. Aprite la porta con la Chiave Piccola e attraversatela. Fronteggiate il boss Vire. Dopo che è morto, procedete a destra.

Uccidete prima i Wizzrobe, poi equipaggiatevi con le bombe e gettatene una che esploderà quando sarà vicina agli ostacoli crepati. Una volta che uno degli ostacoli è andato, usate lo Switch Hook per passare nell'apertura. Aprite il Tesoriere per l'Armatura della Sirena. Colpite l'apertura e procedete a sinistra per una schermata. Camminate attraverso la deformazione per andare all'entrata. Andate a destra. Sconfiggete i tre Candle per aprire la porta. Uscite a destra. Fate attenzione alle trappole. Sbloccate la porta in alto a destra della stanza e attraversatela.

interruttori e a uccidere gli Snake Rope che cadono giù. Alla fine uno scrigno apparirà e la porta si aprirà. Aprite lo scrigno per la Chiave Boss. Tornate indietro e uscite.
Ora che possedete l'Armatura della Sirena, potete usarla per nuotare e tuffarvi nell'acqua profonda (compresi l'acqua nera e il mare). Nella stanza che conduce all'entrata della Caverna della Sirena, immergetevi, aprite lo scrigno e prendete l'Anello Toss. Poi ritornate in superficie e lasciate la caverna. Una volta fuori, ritornate al Passato usando il Portale del Tempo. Nel Passato, rientrate nella Caverna della Sirena.

PASSATO

Procedete a destra per due schermate, una sopra, e un'altra a destra. Nuotate a destra e tuffatevi nell'acqua profonda. Evitate i Birii e nuotate a sinistra per una schermata. Nuotate sotto e uscite usando l'uscita in basso a destra. Nuotate verso destra e scendete le scale. Evitate gli Anti

Usate lo Switch Hook per passare nell'apertura, poi a destra fino alla prossima schermata.
Aprite lo scrigno per la Bussola. Saltate oltre la sporgenza e scendete le scale.
Saltate sulle piattaforme e procedete a destra fino alla prossima schermata. Aspettate che la piattaforma arrivi, poi saltateci e andate a destra. Arrampicatevi sulla scala. Andate verso l'uscita in basso a sinistra. Procedete a sinistra e aprite lo scrigno per 10 Rupie. Continuate a destra. Sbloccate l'ostacolo e procedete a sinistra. Uscite in alto. Provate a tirare gli

Faeries e nuotate a destra per una schermata. Alla prossima schermata, nuotate a pelo d'acqua e a destra e poi risalite in superficie. Nuotate ancora a pelo d'acqua e a sinistra contro corrente alla prossima stanza. Nuotate a sinistra e procedete fino alla prossima stanza. Equipaggiatevi con lo Switch Hook e usatelo per uccidere i Rope. Aprite lo scrigno per una Chiave Piccola. Ritornate indietro fino alla prima stanza del dungeon. Salite di due schermate, di una a sinistra, e un'altra verso l'alto.
Entrate nel buco che avete creato

prima con una bomba. Percorrete la ruota, poi girategli intorno e di nuovo passateci dentro. Girate intorno ancora una volta e passateci dentro un ultima volta. Proseguite verso l'angolo in basso a sinistra e tuffatevi giù. Nuotate e uscite attraverso l'apertura in alto a sinistra. Aprite lo scrigno per 30 Rupie, poi velocemente nuotate a destra vicino alle frecce. Uscite a destra. Evitate i Rope e uscite. Uccidete i due Rope per aprire la porta sulla destra.
Usate lo Switch Hook sui Diamanti prima che tutti e sei siano sopra ai sei tetti. Aprite lo scrigno che appare per la Chiave Piccola. Ritornate indietro. Camminate a sinistra per una schermata.
Sbloccate l'ostacolo, poi mantenete i blocchi spostati (con la Canna di Somaria) sull'interruttore prima che sulle barriere rosse appaia qualcosa. Ora usate la vostra fionda e angolate il vostro colpo così da colpire l'Interruttore di Cristallo. Attraversate il fiume e aprite la Porta del Boss.
Una volta battuto Octogon, andate a destra. Riunite la Punta Isolata.

LA LIBERAZIONE DI NAYRU

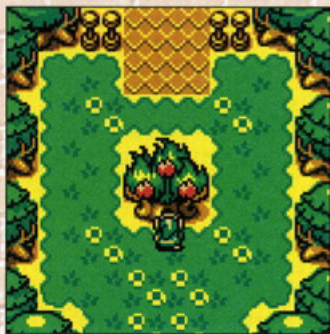
IL VILLAGGIO DI LYNNA E IL PALAZZO DI AMBI

Uscite dalla Caverna della Sirena e usate un Seme Gale per alterare il tempo fino a giungere all'Albero dei Semi Scintilla nel villaggio di Lynna. Andate verso l'entrata del palazzo di Ambi, dove

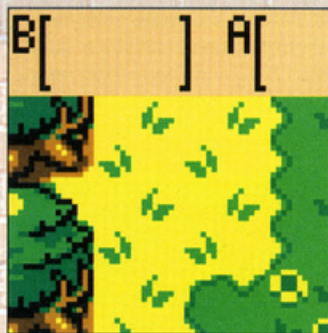
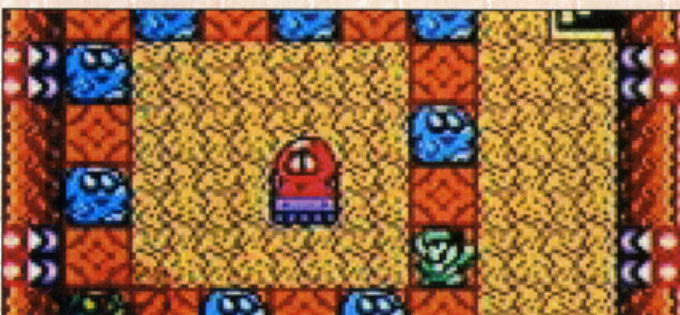
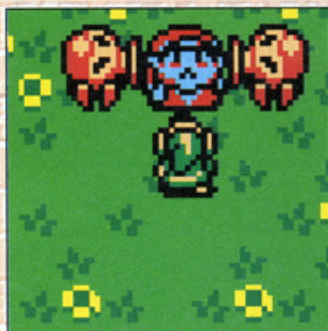
troverete Ralph. Dopo una breve conversazione, si sposterà velocemente, cosa che farete anche voi, essendovi suggerita. Procedete in alto per due schermate. Andate a sinistra e prendete alcuni Semi Odorosi, che vi potranno essere utili. Ora andate giù per una schermata e velocemente salite sull'Interruttore nell'angolo destro, facendo attenzione che le Guardie non vi vedano. Andate su per due schermate e salite l'Interruttore qui. Alla fine, scendete per due schermate e salite l'interruttore finale. Se le Guardie vi catturano, sarete cacciati fuori dal Palazzo, ma ciò che avete fatto non sarà cancellato. Una volta che tutte le Statue Ambi sono fuori dalla strada, salite per una schermata dall'interruttore più in basso a

destra e tagliate i cespugli. Scendete le scale. Andate a destra e tuffatevi nell'acqua. Procedete a sinistra per due schermate (evitate i vortici come se fossero peste!) e riemergete nell'angolo in basso a sinistra. Salite le scale. Benvenuti all'interno del palazzo di Ambi. Se le Guardie dentro il Palazzo vi scoprono, vi attaccheranno. Spingete verso il basso l'ostacolo in basso a sinistra e uscite a destra. Aspettate che le Guardie passino, poi uscite sotto per finire all'esterno. Tornate dentro, evitate le Guardie, e salite una schermata. Perlustrate la stanza e aprite lo scrigno per un anello. Scendete di una schermata e a sinistra per altre due. Aspettate che le Guardie passino, poi procedete fuori per uscire all'esterno. Rientrate, evitate le Guardie e salite di una schermata per trovare alcune Fate. Uscite e salite le scale. Camminate verso destra per due stanze e preparatevi per la battaglia. Quando siete pronti, andate avanti e affrontate Nayru (Veran)!
Dopo la battaglia, la Regina Ambi si precipiterà per vedere cosa è successo. Ovviamente, Veran non è stata ancora battuta, tornerà e si insinuerà nella Regina! Le Guardie irromperanno, e Ambi gli ordinerà di catturarvi. Anche Ralph compare. A quel punto, Nayru vi trasporterà nel Presente all'Albero Maku. Ora che Nayru è tornata sana e salva, ogni cosa ritorna alla normalità. Ma ancora restano i problemi da risolvere nel passato!
Nayru vi insegnerà l'Armonia delle Età, la quale vi permette di andare nel Passato ovunque dal Presente e viceversa. È tempo di prendere la restante Essenza del Tempo.....

MARE DELLE TEMPESTE E MARE ZORA

Quando siete pronti, procedete avanti per una schermata, poi a sinistra e ancora altre tre al di sotto dell'Albero dei Semi Scintilla nella Città di Lynna. Nuotate sotto il porto e andate a sinistra per una volta, poi sotto due volte e ancora una volta a sinistra. Nuotate per le scale, e

quando siete sulla terra asciutta, usate l'Armonia delle Età (usatela verso destra di fronte all'arco della porta oppure teletrasportatevi nel muro). Una volta nel Passato, entrate nell'acqua e nuotate a sinistra per due schermate. Salite le scale e procedete in su per un'altra schermata. Sulla terra asciutta, suonate l'Armonia delle Età. Ritornate nel Presente, tuffatevi e nuotate verso destra per una schermata. Poi, usate lo Switch Hook sui Diamanti e riemergete. Andate sulla terra asciutta e suonate l'Armonia delle Età. Nuotate a sinistra per due schermate e una verso il basso. Salite le scale e suonate l'Armonia delle Età (state nella parte più alta della piccola isola). Tuffatevi, poi procedete verso il basso per una schermata. Usate lo Switch Hook sui Diamanti e nuotate a sinistra per una schermata.

VILLAGGIO DI ZORA

Benvenuti a Zora! Qui ci sono alcuni problemi che Link può risolvere! Non ritornate subito in superficie. Per prima cosa esploreremo il Villaggio di Zora. Nuotate intorno e parlate con gli abitanti, e quando sarete pronti, ritornate alla prima schermata del Villaggio di Zora. Nuotate verso l'alto per una schermata e riemergete.

Prendete alcuni Semi Gale dall'albero, e usate l'Armonia delle Età per viaggiare indietro nel Passato. Nel Passato, tuffatevi e procedete verso l'alto per due schermate. Entrate nel Palazzo del Re di Zora. Nuotate e salite per la tromba delle scale. Parlate con Re Zora, che troverete piuttosto malaticcio. Dategli la Pozione Magica per farlo stare bene e meglio di come apparirà nel Presente. Uscite dal Palazzo e ritornate nel Presente. Ritornate nel Palazzo nel Presente e parlate con il Re Zora. Vi darà la Chiave della biblioteca per ringraziarvi di avergli salvato la vita. Inoltre, aprite lo Scrigno nel primo piano per una Rupia Rossa che vale 200 Rupie! Uscite dal Palazzo e procedete a destra per tre schermate, poi riemergete. Arrampicatevi per le scale fino alla terra asciutta e suonate l'Armonia delle Età.
Nel Passato, procedete una schermata a destra e usate la Chiave della biblioteca nel buco della serratura. Andate a sinistra una schermata e usate lo Switch Hook sui Diamanti. Procedete a sinistra ed entrate nella caverna. Parlate con l'Octorok, che in realtà è una Fata. Veran l'ha imprigionata in un Octorok per impedirle di usare la sua magia per sbarazzare i mari dai Poison Bubbles. Ora ha bisogno di Polvere di Fata per tornare normale. Uscite dalla caverna e tornate nel Presente.
Nel Presente, saltate l'ostacolo e andate a destra per due schermate. Entrate nella biblioteca.
Procedete in avanti per una stanza e parlate con l'Uomo Saggio. Vi darà il Libro Sigillato (solo se parlate della fata trasformata in Octorok).
Ritornate nel Passato.
Entrate nella biblioteca.
Procedete in avanti per una stanza e collocate il Libro Sigillato

sul piedistallo. E qui arriva la parte dura. Potete seguire i passi dati a voi dal libro per giungere al prossimo libro. Se non seguite i passi correttamente, vi ritirerete e dovete ricominciare. Una volta che aprite il prossimo libro, il precedente libro si chiuderà. La via più facile per risolvere questo puzzle è di usare la Canna di Somaria. Create dei blocchi e spingeteli intorno per vedere dove c'è o no il pavimento. Una volta giunti dall'Uomo Saggio, parlate con lui per prendere la Polvere di Fata. Vi teletrasporterà alla prima stanza. Uscite dalla biblioteca, andate una schermata a sinistra, usate lo Switch Hook, e andate a sinistra di nuovo. Parlate con la Fata e datele la Polvere.
Con il corpo risistemato, la Grande Fata spargerà la sua magia sui mari, facendo morire i Poison Bubble. Ritornate nel Presente e parlate con Re Zora. Gli Zora vi saranno grati per l'aiuto dato. Re Zora vi dirà di incontrare Lord Jabu Jabu. Uscite dal Palazzo e nuotate sotto una schermata, una a sinistra e due verso l'alto. Lord Jabu Jabu aprirà la sua bocca, permettendo l'accesso al livello 7.

IL VENTRE DI JABU JABU

Dal momento che avete speso un po' di tempo sott'acqua, il vostro Switch Hook sarà probabilmente la vostra miglior scelta, specialmente contro i Biri. Usate la vostra Spada per ognuno dei Like-Like o Sand Crab. Nuotate in alto per la prossima stanza.
Uccidete i Like-Like e i Sand Crab per far apparire uno scrigno. Apritelo per una Bussola. Nuotate verso il basso e poi a sinistra. Ci sono quattro Diamanti in questa stanza. Nuotate attraverso le voragine e muovete il Diamante in alto a sinistra. Poi, muovete il Diamante in basso al centro. Una Chiave cadrà. Andate su per una schermata. Andate nell'acqua gialla e riemergete. Procedete a sinistra una stanza. Aprite lo scrigno per una Mappa del sotterraneo. Andate su una stanza.
Le Candle in questa stanza vi getteranno palle di fuoco. Evitatele e andate ancora su. Uscite. Attenzione ai Pincer nascosti nell'acqua e uscite a destra. Precipitatevi vicino agli Spinning Blade e sbloccate gli ostacoli. Salite le scale. Scendete di una schermata. Camminate in basso e a sinistra,

poi uscite. Uscite di nuovo. Questa è la Stanza dell'Interruttore. Tornerete qui molte volte, cambiando ripetutamente i livelli dell'acqua. Camminate sull'Interruttore rosso. Tornate indietro. Scendete di una stanza. Cadete nel burrone nel lato destro della stanza. Usate lo Switch Hook sul vaso a sinistra. Quando siete sulla piattaforma, usate lo Switch Hook sui vasi a sinistra per arrivare allo scrigno con un anello. Uscite in basso. Spingete l'ostacolo in basso al centro e aprite lo scrigno per una Chiave. Uscite a destra.
Usate la Canna di Somaria per posizionare un blocco sulla leva, poi uscite a destra. Saltate nell'acqua, salite i gradini e poi su per la tromba delle scale. Uscite nella schermata in alto. Procedete in alto e salite a destra. Fate attenzione agli Anti-Faeries e uscite in alto.
Usate lo Switch Hook sui vasi e uscite a sinistra. Usate lo Switch Hook sui Diamanti fino ad arrivare alla tromba delle scale. Salite le scale. Salite per una schermata. Aprite la porta a sinistra e andate avanti. Camminate sull'interruttore blu. Tornate indietro. Ora che l'acqua si è alzata, potete attraversare il burrone. Saltate nell'acqua e uscite a destra. Uccidete i Mini-Moldorm per far apparire uno Scrigno. Apritelo per una Chiave. Uscite a sinistra. Poi, procedete

in alto per una stanza e a sinistra per un'altra. Tuffatevi nell'acqua. Aprite lo scrigno per un Seme Gasha, poi scendete le scale. Nuotate sotto e uccidete i Cheep-Cheeps. Arrampicatevi per le scale a pioli e lasciatevi cadere a destra. Uscite a destra. È tempo di fronteggiare il Fat Angler. Quando sarà morto, arrampicatevi per la scala sulla destra. Sbloccate l'ostacolo e aprite lo scrigno per un nuovo Lungo Hook. Non solo si allungherà, ma è molto più veloce! Provatelo sui Diamanti qua sotto, poi uscite.
Uscite a sinistra (l'uscita in basso a sinistra). Nuotate a sinistra per una schermata poi in su per un'altra. Scendete per la tromba delle scale. Nuotate verso il basso e poi a sinistra per una schermata. Alla prossima schermata, nuotate un po' e ritornate a destra. Nuotate verso destra, arrampicatevi a destra per le scale, e ritornate a sinistra. Usate il vostro Switch Hook sul vaso, poi saltate a sinistra. Entrate nell'acqua e nuotate verso l'alto. Uccidete il Rope e il Biri. Per uccidere il Fiore Gopongo, usate lo Switch Hook. Una volta uccisi tutti i nemici, raccogliete la Chiave e uscite sotto. Riemergete ai tetti gialli. Salite per due volte e una volta a destra. Poi, salite le scale. Ritornate alla Stanza dell'Interruttore, camminate di nuovo ancora una volta sull'interruttore rosso. Ritornate indietro. Scendete per una schermata. Saltate giù il burrone sulla destra. Scendete per due stanze. Posizionate un blocco sull'interruttore a destra con la Canna di Somaria. Poi, usate lo Switch Hook sui Diamanti (siate sicuri di essere sul lato sinistro del Diamante).
Usate lo Switch Hook sul vaso per romperlo, poi usate lo Switch Hook sul Diamante fino a che è sull'altro interruttore. Aprite lo scrigno che appare per un'altra Chiave. Procedete a destra una volta e poi verso l'alto. Usate lo Switch Hook per prendere il Diamante sull'interruttore, poi uscite a destra. Salite la tromba delle scale. Salite per due schermate e una verso sinistra. Usate lo Switch Hook sul Diamante e salite per la tromba delle scale. Uscite verso l'alto. Uscite a sinistra. Camminate sull'interruttore blu, poi uscite verso destra. Usate lo Switch Hook sui Diamanti in alto a destra della stanza. Uscite da sopra. Procedete a sinistra e sbloccate l'ostacolo. Uscite a sinistra.
Uscite in basso. Siete di nuovo nella Stanza dell'Interruttore! Posizionate l'Interruttore sul blu. Scendete. Usate lo Switch Hook sui Diamanti fino a prendere lo scrigno. Apritelo per una Chiave. Uscite in alto e scendete le scale. Nuotate a destra per una schermata, in basso per tre, tre a sinistra, una in alto, e a sinistra di un'altra. Usate lo Switch Hook sul Diamante e aprite lo Scrigno per una Chiave. Salite le scale. Salite due volte, poi a sinistra per altre due. Aprite la porta e procedete a destra. Aprite lo scrigno per un Seme Gasha, poi aprite la porta sulla destra.
Aprite la porta e andate a destra. Aprite lo scrigno per la Chiave Boss. Usate lo Switch Hook sul Diamante, poi tornate all'inizio della stanza. Scendete le scale. Nuotate e andate nella voragine. Nuotate verso sinistra e riemergete ai tetti blu. Salite le

scale, poi procedete a destra per una schermata, in giù per due schermate, e una a sinistra. Aprite la Porta del Boss. Fronteggiate Plasmarine e poi uscite a sinistra. Tornate al mare.

RICERCA PER LE STELLE CADUTE

VILLAGGIO DI ZORA

Dopo l'uscita da Jabu Jabu, uno Zora vi apparirà e vi darà una Bilancia Zora. Potete mostrare questo per far spostare lo Zora che blocca la strada per il Mare delle Tempeste.

IL MARE DI ZORA E IL MARE DELLE TEMPESTE

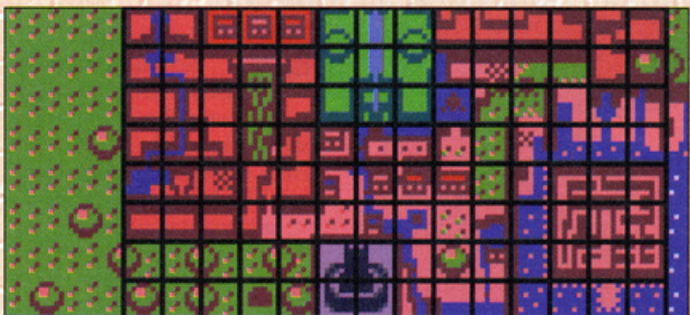
Ritornate nel Passato. Procedete alla prima schermata del Villaggio di Zora. Da qui, nuotate a destra per cinque schermate e poi in basso. Mostrate a Zora la Bilancia Zora ed egli si muoverà. Nuotate vicino a dove stava e salite in superficie. Nuotate intorno al Mare delle Tempeste (e tuffatevi e raggiungete l'Anello dallo scrigno nella caverna) fino a che non vedete una Nave Pirata, avvicinatevi ed entrate. Parlate con i Pirati Scheletro e poi con il Capitano della Nave. Dategli la Bilancia Zora e vi darà il Bulbo Oculare Tokay. I Pirati Scheletro scompariranno dalla spiaggia.

ISOLA DELLA LUNA CRESCENTE

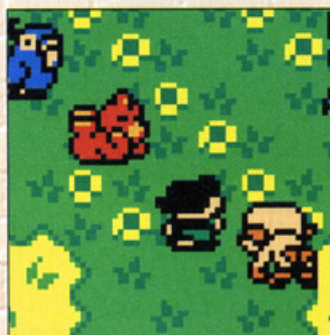
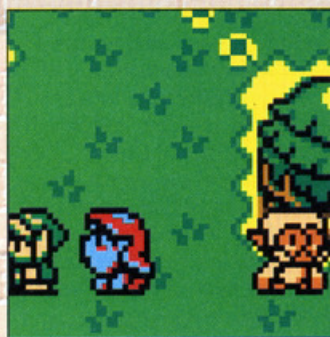
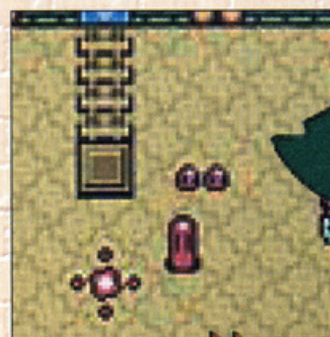
Con il Bulbo Oculare di Tokay, viaggiate alla Statua di Tokay situata sull'Isola della Luna Crescente nel Passato. Posizionate l'Occhio Tokay dentro e entrate nella bocca. Sconfiggete i Gibdo per aprire la porta e passarci. Nella prossima stanza, rompete i vasi ed evitate le trappole. Uscite a destra.

Provate a uccidere prima i Bats. Poi, usate un blocco fatto con la Canna di Somaria per navigare attraverso la stanza. Scendete le scale nella parte in alto della stanza. Saltate nell'acqua e arrampicatevi per la scala a pioli per uscire.

MARE DEL NON RITORNO

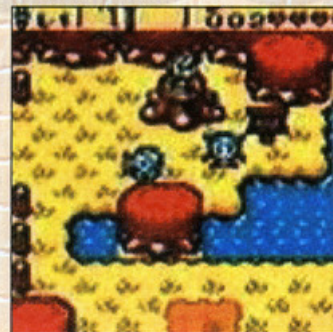
Il Mare del Non Ritorno è dove emergerete. Risalite in superficie,

poi spingete la Statua Armos centrale a sinistra. Procedete dritto per entrare nel Mare del Non Ritorno. Fate attenzione ai Darknut e ai Lyonel in questa area. Andate in su, poi a sinistra, e in basso. Prendete il sentiero più in alto a sinistra per salire, poi andate su per un'altra schermata. Ora procedete a destra per due volte, poi in basso, a sinistra, a destra (prendendo il sentiero in basso a destra), sotto, in alto (prendendo il sentiero in alto a destra), ancora in alto, e una volta a sinistra. Entrate nella Tomba Antica.

TOMBA ANTICA

Dalla prima stanza andate a nord. Uccidete i Ghinis e accendete le fiaccole. Spingete la statua in alto a sinistra nell'angolo in alto. Poi,

bombardate il muro alla sinistra dove stava la statua. Uscite a sinistra. Aspettate che appaiano i Floor Master e uccideteli. Equipaggiatevi con le bombe e bombardate le crepe nei muri. Aprite lo scrigno in basso a destra per una Chiave. Bombardate la porta chiusa e apritela. Tirate fuori la vostra Fionda e colpite le fiaccole per illuminarvi. Usate lo Switch Hook per posizionare il Diamante al di sopra di uno degli interruttori. Posizionate un blocco con la Canna di Somaria su un altro interruttore e osservate l'interruttore rimanente. Le Lapidi si divideranno, scoprendo una tromba di scale. Salite sui gradini e scendete le scale. Andate alla prossima stanza. Uscite a sinistra. Uccidete i Ghinis, poi spingete il blocco in ogni direzione per far apparire delle scale. Scendete. Aprite lo scrigno per la Mappa del Dungeon e continuate a scendere le scale. Uscite in alto. Aprite lo scrigno per una Chiave, poi andate giù una stanza, una a destra, e un'altra in basso. Sbloccate

l'ostacolo sulla destra e uscite a destra. Uscite in basso. Uccidete il Ghini e uscite, poi procedete per una stanza a sinistra. Colpite l'Interruttore di Cristallo per farlo tornare rosso. Procedete una stanza a destra, una in basso, poi a sinistra. Aprite lo scrigno per una Bussola. Ritornate alla stanza precedente e colpite l'Interruttore di Cristallo per farlo tornare blu, poi ritornate qui. Uscite in alto. Arrampicatevi per le scale e uscite a sinistra. Sconfiggete i Darknut e bombardate la crepa del muro. Uscite attraverso il buco. Equipaggiatevi con la vostra Piuma di Roc e saltate oltre le trappole. Andate a destra e saltate oltre il nemico che troverete. Poi procedete in alto e aprite lo scrigno per una Chiave. Uscite poi a destra per una stanza. Colpite l'Interruttore di Cristallo per farlo tornare rosso. Procedete in alto e usate lo Switch Hook sul Diamante (è una specie di via di fuga), poi uscite a destra. Uscite in alto. Uscite a sinistra. Usate lo Switch Hook sul Diamante e uscite a sinistra. Scendete le scale e uscite in alto. Uscite a destra. Uccidete gli Stalfos per una Chiave, poi uscite sotto. Uscite a destra. Sconfiggete il Ghini e uscite in basso. Uscite a destra, uccidete i Rope e andate attraverso la porta aperta. Sconfiggete i Mini-Moldorms prima di tentare il puzzle. Seguite queste direzioni abbreviate per giungere al Potente Glow: (dx=destra, sx=sinistra, su=su, g=giù; il numero accanto indica quante volte)
Dx, g 3 volte, dx 2, su 2, sx, su, dx 3, g 2, sx, g, dx, g, sx3, g, dx2, g, dx, , g, sx3, su, sx, su, sx, su 3, sx, su2, sx, g3, dx, g, sx, g2, dx2, g, sx5, su, dx2, su, sx, su, sx, su, dx, su, dx, su, sx 2, su.
Aprite lo scrigno per ricevere il Bracciale del Potere di Livello 2, e il Guanto del Potere! Potete usarlo per sollevare quelle le Statue Blu giganti dei Geni. Uscite su, poi procedete a sinistra una stanza e in su. Attraversate la porta chiusa a chiave. Uccidete i Ghini e andate a destra. Uccidete tutti i Keese e uscite in basso. Colpite l'Interruttore di Cristallo per farlo tornare blu. Rimanete sopra i blocchi rossi e usate lo Switch Hook per colpire l'Interruttore di Cristallo. Camminerete sopra ai blocchi rossi. Non cadete altrimenti non sarete in grado di risalirci a meno che non colpiate di nuovo l'Interruttore di Cristallo. Uscite in su. Seguite il sentiero del blocco rosso e andate a sinistra per tre stanze. Scendete le scale. Battete i Gibdos e uscite a destra. Uscite a destra. Fronteggiate i Blue Stalfos. Uscite in basso. Evitate i Wizzrobe e andate a sinistra. Evitate i Wizzrobe qui e uscite a sinistra. Uccidete i Darknut e mandate lo Switch

Hook oltre la barriera. Uscite in alto. Uscite a sinistra. Passate attraverso la piattaforma (attenzione ai Gibdos), con lo Switch Hook oltre l'apertura, e uscite in alto. Equipaggiatevi con la Piuma di Roc e saltate oltre il nemico. Aprite lo Scrigno per una Chiave uscite a destra. Aprite lo scrigno per il primo di quattro Tegole, il quale vi servirà per aprire la via al prossimo piano. Salite i gradini e uscite in basso. Nella prossima stanza, saltate oltre la sporgenza e fatevi strada. Invece di uscire a sinistra, uscite in basso.
Posizionate la tegola in una delle fessure vuote, poi uscite a sinistra. Uccidete i Ropes e gli Arm Mimics, poi uscite in basso. Sbloccate l'ostacolo e distruggete i vasi. Tirate l'interruttore finché non appare la piattaforma. Usate i Semi Pegaso e correte in alto a sinistra della stanza. Uscite in alto.
Usate lo Switch Hook attraverso l'apertura e salite le scale. Spingete il blocco a destra, poi sollevate la Statua gigante blu e aprite lo scrigno per un Seme Gasha. Scendete le scale. Saltate oltre la sporgenza e procedete in basso fino alla prossima stanza. Uscite a sinistra. Uscite in basso. Provate ad uccidere più Keese, possibile poi tirate l'Interruttore. Quando la piattaforma appare, uscite velocemente a destra. Aprite lo scrigno per la seconda tegola. Salite le scale e uscite verso l'alto. Andate a destra. Saltate la sporgenza e uccidete i Darknuts. Sollevate la Statua del Genio in basso a sinistra per scoprire delle scale. Scendetele. Spingete l'ostacolo in basso a sinistra verso sinistra, poi l'ostacolo in alto verso su. Usate lo Switch Hook sul Diamante per passare nell'apertura e aprite lo scrigno per una Chiave Boss. Andate a destra per una schermata. Procedete a destra , poi in alto. Salite le scale. Spingete il Cubo in basso tre volte, poi una a sinistra. Saltate attraverso l'apertura e usate il carrello. Sconfiggete tutti i Flying Tiles, aprite lo scrigno per un Seme Gasha, poi uscite in basso. Saltate oltre tutte le trappole, poi camminare sull'interruttore. Uscite a destra. Sconfiggete i Ball e i Chain Trooper per aprire la porta. Uscite in alto. Aprite lo scrigno per la terza tegola. Saltate sul carrello. Uscite in alto. Accendete tutti e quattro i Wicks con i Semi Scintilla. Una volta andati, uscite a destra. Uccidete i Gibdos e scendete le scale. Nuotate a destra e poi riemergete. Uccidete i Mini-Birii per aprire la porta. Andate in alto. Nuotate in su alla prossima stanza. Nuotate a destra e fate in modo che la corrente vi porti giù alla prossima stanza. Evitate le voragini! Lasciate che la corrente vi porti nella via in basso, poi nuotate a destra per la prossima stanza. Nuotate a destra e poi scendete le scale. Nuotate verso il basso, poi a destra alla prossima schermata. Alla prossima

schermata, nuotate in su e riemergete. Aprite lo scrigno per la quarta e ultima tegola. Scendete le scale. Nuotate in basso e a sinistra alla prossima schermata. Alla prossima schermata, nuotate per tutta la strada a sinistra, poi nuotate verso l'alto e riemergete. Camminate sull'interruttore per far apparire alcuni gradini, poi uscite a sinistra. Uscite in basso. Posizionate la restante tegola nella fessura vuota. Ancora una volta, la roccia si dividerà, rivelando delle scale. Scendetele.
Procedete a destra e scendete per la scala a pioli. Procedete a destra per la prossima stanza. Sterminate i Cristalli e bombardate la crepa nell'ostacolo. Accendete le Fiaccole con i Semi Scintilla per far apparire un ponte. Sollevate la Statua del Genio con il Guanto del Potere e aprite la Porta Boss. Sconfiggete il Ramrock, uno spaventoso guardiano. Quando avrete frantumato il boss, andate a sinistra. Riunite le Stelle Cadenti.

LA TORRE NERA

Ora avete in vostro possesso tutte le Essenze del tempo, il che significa che l'Albero Maku è in piena crescita! Ritornate da lui nel Presente per ricevere il Seme Maku.
Entrate nella Torre Nera dal Passato. Nella prima stanza, andate a destra.
Fate attenzione allo Zol nascosto in questa stanza e andate su. Gli Octoroks abitano questa stanza. Semplicemente evitateli e andate a sinistra. I Ropes in questa stanza sono i padroni. Uccideteli e continuate a sinistra. Sconfiggete i Tektites qui e andate giù. Uccidete i Pig Warrior e salite le scale. Due Shrouded Stalfos sono nella prima stanza. Sconfiggeteli e procedete in su per una stanza. Un solitario Beamos vi guarda. Evitatelo e andate a destra. I Gibdos generalmente non danno disturbo, così evitateli e uscite a destra. Andate in basso sconfiggete i Darknut e salite le scale. Ci sono molti Darknut. Sapete cosa fare. Uscite in alto. Uccidete gli altri Darknut e procedete a sinistra. Appena due Wizzrobes. È molto più facile evitarli e uscite a sinistra. Ancora Darknut. Toglieteli di mezzo e procedete in basso. Ancora Wizzrobes. Uscite a destra. Venite qui e provate ad entrare in una delle tre porte. Bene, con il potere del Frutto Maku e delle Essenze del Tempo, l'illusione sarà dissipata rivelando la vera porta. Attraversatela e fronteggiate il vostro destino!

LA TORRETTA DELLA TORRE NERA

Nella prima parte del dungeon, non vi preoccupate di uccidere i Darknut o i Wizzrobe. Torneranno ogni volta che salite o scendete le scale. A un certo punto del dungeon, troverete Ralph che affronta Ambi, ma Ralph non ha il potere del Tempo con lui! Ambi sparirà velocemente. Parlate con Ralph, e procedete per combattere Ambi. Dopo la sconfitta di Veran, Nayru e Ralph si precipiteranno da voi. Sembra finalmente la fine, e i tre lasciano la Torre... ma aspettate! La Torre incomincia a rumoreggiare, e il Wall Master viene giù e cattura i vostri amici, incatenandoli. Veran appare e si trasforma in un mostro spaventoso, che dovrete ancora una volta affrontare! Dopo che Veran è stata sconfitta, Link può finalmente lasciare la Torre. Godetevi la scena finale!

SPACCACODICI

GAME BOY ADVANCE

Avete qualche difficoltà a finire i vostri giochi preferiti? Niente paura, trucchi e codici infallibili sono qui per voi!

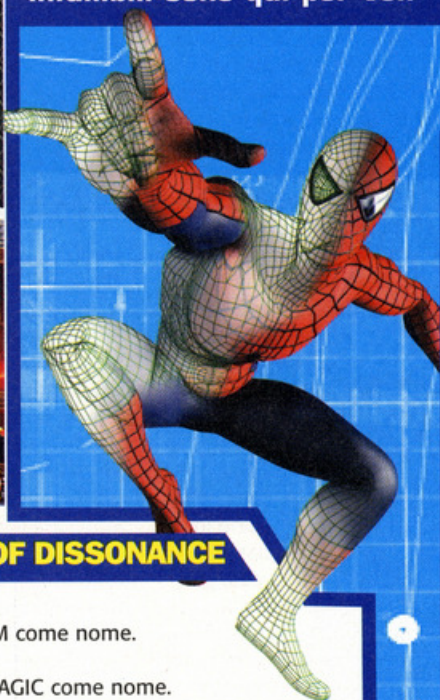
CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

Giocare con Maxim
Dopo aver finito il gioco, inserite MAXIM come nome.

Niente magia
Dopo aver finito il gioco, inserite NO MAGIC come nome.

Difficoltà incrementata
Dopo aver finito il gioco, inserite HARDGAME come nome.

Modalità Boss Rush
Per sbloccare la modalità Boss Rush, completate una volta il gioco.

Simon Belmont
Per giocare interpretando Simon Belmont, storico personaggio di questa serie, sbloccate la modalità Boss Rush, quindi inserite il seguente codice al logo della Konami: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A, Select. Selezionate ora la modalità Boss e il gioco è fatto!

SPIDER-MAN: THE MOVIE

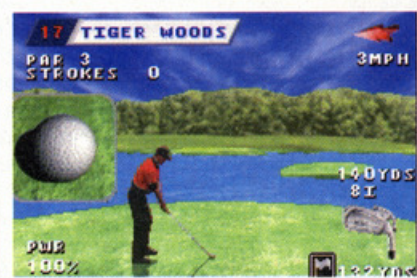
Sbloccare i trucchi
Per sbloccare la modalità Cheat, terminate il gioco raccogliendo tutti i ragnetti rossi e prendendo tutte le foto di ogni quadro. Nel menu dei segreti compariranno allora i seguenti trucchi: armatura potenziata, forza incrementata e level cheat.

Bonus finale
Terminate il gioco una volta per sbloccare l'opzione di selezione del livello nel menu principale. Premete Start durante il gioco per scegliere un nuovo livello.

Sbloccare i filmati
Prendete le foto di ogni livello per sbloccare tutti gli spezzoni del film.

Giocare con Black Symbiote
Completate il gioco e raccogliete tutti i Ragni Dorati. Andate nel menu dei segreti e sbloccate il cheat Armor Upgrade. Cominciate una nuova partita e vi ritroverete a giocare nei panni di Black Symbiote!

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF

Sbloccare Snake
Per sbloccare questo nuovo personaggio, difendete il titolo di campione nell'Open Style Championship per cinque volte.

TEKKEN ADVANCE

Tutte le modalità e i personaggi
Per sbloccare tutte le modalità e i personaggi di questo splendido gioco, tenete premuti i tasti A e B, quindi schiacciate L, R, R, L, L, ↑, ↑, e R nel menu principale. Perché il trucco funzioni potrebbe essere necessario ripeterlo due o tre volte.

Nuovi costumi
Per ottenere nuovi costumi per i personaggi, premete L, R o Start nella schermata di selezione del personaggio.

Giocare con Heihachi
Per sbloccare l'ultimo personaggio, completate il gioco con tutti e nove i lottatori. Fatto questo, Heihachi apparirà vicino a Hworang e Paul nella schermata di selezione del personaggio.

Modalità Team Battle
Completate la modalità Arcade con Heihachi per sbloccare la modalità Versus Team Battle.

JURASSIC PARK 3: DINO ATTACK

Survival Mode
Per sbloccare questa nuova modalità, terminate una volta lo Story Mode.

Selezione del livello
Completate un livello durante lo Story Mode per renderlo disponibile tramite l'opzione Stage Select.

SUPER MARIO ADVANCE 2: SUPER MARIO WORLD

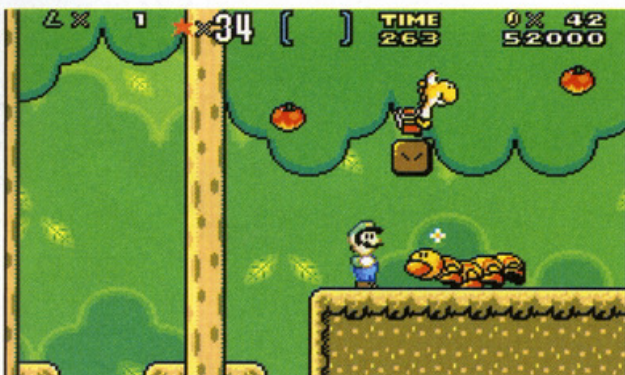
Resettare il gioco
Durante una partita, schiacciate contemporaneamente Start, Select, A e B per resettare il gioco.

Difficoltà diminuita
Premete Select durante la schermata dei titoli principali per rendere più facile il gioco.

Giocare con Luigi
Per interpretare il fratello spilungone di Mario, schiacciate R quando vi trovate sulla mappa del mondo.

Bonus finali
Completate tutti e 96 gli obiettivi del gioco per sbloccare un nuovo set di colori nella mappa del mondo, dei nemici differenti e una nuova sequenza introduttiva con Yoshi. Una volta ottenuti questi bonus potrete anche raggiungere istantaneamente ogni locazione sulla mappa: premete Select nella schermata principale, selezionate un livello e quindi premete A per raggiungerlo.

Livelli segreti
Completate tutti e cinque i livelli sulla Star Road, trovando le chiavi e i lucchetti nascosti in ognuno di essi. Una volta raggiunto questo obiettivo, sulla collina nel mezzo della mappa apparirà un warp. Entrateci per accedere a ben 8 livelli segreti!

Musica di Super Mario 64
Più che un vero trucco, una curiosità. Premete Select sulla schermata della mappa per mostrare la finestra dello status. La musica che farà da sottofondo a questa schermata è quella di Super Mario 64!

WOLFENSTEIN 3D

Invulnerabilità
Per sbloccare la modalità God, premete Start per mettere in pausa durante il gioco, quindi tenete premuti i tasti L e R e schiacciate A, A, B, A, A, A, A, A. Un suono confermerà la riuscita del codice.

Armi, chiavi, munizioni ed energia al massimo
Per ottenere questa valanga di aiuti, premete Start per mettere in pausa il gioco, quindi tenete premuti i tasti L e R e schiacciate A, B, B, A, A, A, A, A. La corretta esecuzione del codice verrà confermata da un effetto sonoro.

Saltare i livelli
Mettete in pausa il gioco premendo Start, quindi tenete premuti i tasti L e R e schiacciate A, B, A, A, B, B, B, A. La riuscita del codice verrà confermata da un suono e, quando toglierete la pausa, vi ritroverete nel livello successivo. (Nota: attivando il codice durante il primo livello, verrete trasportati nel piano segreto).

Raggiungere il boss del livello
Per essere trasportati direttamente dal boss finale del livello corrente, mettete in pausa il gioco premendo Start, tenete premuti i tasti L e R e quindi schiacciate A, B, A, A, B, B, A, A. La riuscita del codice verrà confermata da un effetto sonoro.

ADVANCE MAIL

FRANNY E GLI ALTRI REDATTORI DI ADVANCE MAGAZINE SONO QUI PER RISPONDERE A TUTTE LE VOSTRE DOMANDE! NATURALMENTE, POTETE INVIARE LE VOSTRE RICHIESTE DIRETTAMENTE AL VOSTRO ESPERTO PREFERITO, CHE SARÀ FELICISSIMO DI AIUTARVI! SE VOLETE SCRIVERCI, INVIATE LE VOSTRE LETTERE A QUESTO INDIRIZZO:
GBM MAIL, C/O PLAY PRESS PUBLISHING, VIA VITORCHIANO 123, 00189 - ROMA.NEWS

ZELDA MON AMOUR

Cara redazione, sono Guido, vi ho già scritto una volta ma non mi avete pubblicato. Ho da poco comprato Oracle of Ages americano e devo dire che è stupendo, ma ho alcune domande da farvi:
1) Dal momento che ho Zelda Oracle of Seasons italiano e Oracle of Ages americano, ho provato a inserire la password presa da Seasons in Ages e il gioco mi indicava che era sbagliata. Mi potete dare la password americana per continuare in Ages e quella italiana per continuare in Seasons? Altrimenti non li potrò finire.
2) Sempre nei due Zelda, come si può prendere la Noble Sword (molti lo hanno chiesto e non gli avete risposto)?
Con queste domande ho finito, arrivederci.
P.S.: Mi può rispondere Ciccio?
P.P.S.: Mi pubblicate questa volta?

Risposta di Ciccio: Ciao Guido, come vedi non devi perdere mai la speranza! Eccoti pubblicato, e per di più sono io a risponderti! Non sei felice? Inutile dire che anche io trovo splendido il gioco di Zelda (anche se sicuramente avrebbe guadagnato molto con un protagonista criceto… me per esempio!), quindi passo immediatamente a rispondere alle tue domande:
1) Purtroppo devo subito darti una brutta notizia: a quanto pare le password che vengono date nei due giochi sono personalizzate, ossia variano a seconda del tuo nome, delle azioni che hai compiuto, delle vite che hai perso e così via. In poche parole, non c'è modo di ottenere una password "generale" che vada bene per la tua partita specifica, quindi il tuo problema non si può risolvere. Mi dispiace davvero tantissimo, credimi, ma non so proprio come aiutarti… posso solo offrirti uno "SQUIT" di consolazione!
2) Non c'è problema, rispondiamo a tutti stavolta in un colpo solo! Per prendere la Noble Sword in Ages, finisci di scambiare la catena di oggetti fino a ottenere la Broken Sword, quindi vai da Patch a Restoration Wall e completa la sua cerimonia per ripararla, semplice! Per prenderla invece in Seasons, vai verso i Lost Woods, passa alla stagione in inverno e quindi vai a sinistra. Ora cambia di nuovo la stagione, stavolta in autunno, e vai ancora a sinistra. Passa ora alla stagione primaverile e vai di nuovo a sinistra, quindi passa all'estate e vai per l'ultima volta a sinistra. A questo punto troverai la Noble Sword! Per ogni altro problema relativo ai due Zelda… corri a consultare la guida che stiamo pubblicando da qualche numero! Un grosso saluto in cricetese, SQUIT!

I POKÉMON SONO SEMPRE I POKEMON!

Carissima redazione di Advance Magazine, mi chiamo Nicola, ho 13 anni e vi scrivo da Perugia. Vorrei farvi qualche domanda su alcuni videogiochi del fantastico portatile Nintendo (il Game Boy) e sarei molto felice se mi rispondesse Sven. Ecco le domande:
1) Su Pokémon Gold (Pokémon Oro) esiste un modo per catturare Celebi senza l'aiuto del Game Shark?
2) Esiste un modo per costruire una palestra (su qualunque Pokémon: Oro, Argento…)?
3) Uscirà un gioco di Final Fantasy su GBA? Se sì, con quali personaggi si presenterà e quando uscirà?
Grazie di aver letto la mia lettera e spero che possiate rispondere alle mie domande.
Saluti!!
Nicola F.

Risposta di Sven: Ciao Nicola! È un vero piacere conoscerti! E ovviamente è anche un vero piacere risponderti! Allora, veniamo al dunque:
1) No, purtroppo niente da fare, almeno qui in Europa. Non ti resta che procurarti la mitica scheda dei trucchi…
2) Niente da fare anche in questo caso. Girano delle leggende in proposito, ma purtroppo sono tutte false…
3) Certo che sì! Si tratterà probabilmente sia di riedizioni dei vecchi giochi per SNES, sia di novità assolute, che potranno sfruttare la mitica connettività col GameCube. Continua a seguirci e ti sapremo dire tutte le novità in proposito man mano che ci saranno!

BROTHER OF METAL?

Hail to thee, redazione!
Da quando la scuola è finita si respira aria più fresca in questa città, ma a volte le vacanze possono essere anche uno stress. Prendendo il mio caso a campione,

molti miei amici sono partiti e io sono qui a casa che mi annoio parecchio, cosa posso fare? Beh, tanto per cominciare posso scrivere qualcosa a quei ragazzi della mia rivista preferita (e qui dovrei fare un bel mea culpa dato che vi seguo solo da due numeri, cioè da quando ho comprato il GBA e ho successivamente scoperto GBM). Colgo l'occasione per porgervi alcune domande: hemm... Voi che tutto sapete e tutto potete, svelatemi l'arcano... ma in Castlevania COTM a cosa servono e/o come si utilizzano l'Apollo card e l'Urano card? Se mi rispondete siete degli dei! La mia seconda e ultima domanda è più che altro un favore che vi chiedo: tenete d'occhio la Raylight Studios e i giochi che prossimamente usciranno con questo marchio; vi sarei molto grato se riusciste a darmi qualche notizia riguardo ai titoli prodotti con il loro nuovo motore grafico per GBA Blue Roses. Grazie per aver letto la lettera e grazie mille se decideste di rispondermi. Hail!
Vash

Risposta di Franny: Hey Vash, non ci crederai ma quel saluto lo conosciamo molto bene qui in redazione... non potevo certo non rispondere a una lettera che comincia così! In effetti hai ragione, l'estate alle volte può essere anche noiosa, ma mi fa davvero piacere che tu abbia subito pensato a noi per impiegare il tuo tempo libero. A questo punto non posso certo esimermi dal rispondere alle tue domande, detto fatto:
1) Allora, le carte Urano e Apollo servono rispettivamente per eseguire delle summon o per usare un attacco esplosivo. Per effettuare queste azioni dovrai combinare una di queste due carte con un'altra carta (Golem, Unicorn ecc.) e quindi effettuare la seguente combinazione sulla croce direzionale:↓, →, ↑+ B. Fai attenzione perché questo movimento deve essere molto rapido, altrimenti non funzionerà. Ti consiglio di fare la classica "mezzaluna" con il pollice, come se fosse la mossa di un picchiaduro, per

intenderci.
2) Stai tranquillo, terremo gli occhi bene aperti sulla Raylight e sul suo motore... come potremmo ignorare una casa di sviluppo nostra compatriota? Inoltre, l'idea di un GBA in grado di gestire un gran numero di poligoni interessa davvero molto anche a noi! Grazie per averci scritto. Hail Brother!

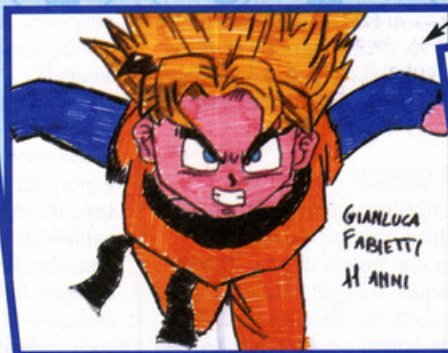
LETTERA PER CHICO

Carissimi amici di GBM, innanzitutto siete Supersonici!!! Noi ci chiamiamo Alex & Claudio e siamo due fratelli di 12 e 10 anni, abbiamo cominciato a seguirvi da poco e ci siamo subito accorti che siete grandi!!! Vi scriviamo questa lettera per farvi alcune domande:
1) Il gioco Harry Potter e la Camera dei Segreti uscirà solo per Nintendo Game Cube o anche per GBA? E quando in Italia?
2) Cos'è il Game Shark?
3) Come grafica e potenza delle specifiche tecniche della console, è meglio il Nintendo Game Cube o l'Xbox?
4) Come si fa a giocare con il GBA nel Nintendo Game Cube?
5) Quale gioco ci consigliate per il Nintendo Game Cube oltre a Luigi's Mansion, Spider-Man e Sonic Adventure 2 Battle?
6) Uscirà un gioco di Dragon Ball per il Nintendo Game Cube?
Noi vi salutiamo amici di GBM, ma prima volevamo dirvi che siete mitici!!!
P.S.: Vi preghiamo, vi scongiuriamo, di pubblicare la nostra lettera se ci riuscite. CHICO SEI MOLTO SIMPATICO!!!

Risposta di Chico: Ciao ragazzi, mi avete richiesto ed eccomi qua! Vi ringrazio molto dei complimenti, fa sempre piacere riceverne quando sono così spontanei come i vostri! Ora però non perdiamo tempo e passiamo a rispondere alle domande, perché sono davvero tante e tutte interessanti!
1) Per la gioia vostra e di tutti i fan del piccolo mago, il prossimo gioco di Harry Potter uscirà anche su Game Boy Advance! La data prevista è l'11 novembre... io vi ho avvisato, ora sta a voi marcare stretto il vostro negoziante di fiducia!
2) Il GameShark è uno speciale dispositivo tramite il quale è possibile abilitare un gran numero di trucchi per praticamente tutti i giochi in circolazione, ottenendo così vite infinite, tempo illimitato, invulnerabilità e cose simili. Esiste più o meno per ogni console ed è prodotto da una casa specializzata nel realizzare periferiche del genere. In sostanza si tratta di collegare il dispositivo alla console e di inserire dei codici reperibili su Internet o contenuti già in partenza dal GameShark stesso, per attivare una serie di effetti più o meno interessanti. Praticamente si tratta di un modo per "barare" anche nei giochi in cui non ci sono cheat "ufficiali"!
3) Questa è una domanda parecchio difficile. Per quanto riguarda i numeri nudi e crudi, la console più potente in circolazione è probabilmente l'Xbox, ma in realtà questo calcolo non significa poi molto. Le vere potenzialità di una macchina si vedono infatti dai risultati e, guardando i giochi per GameCube, ci si rende conto che in quanto a grafica non hanno davvero nulla da invidiare a quelli per la console Microsoft. Ricordate poi che il vero successo di una console dipende dalla qualità dei suoi giochi, non dalla potenza del processore!
4) Per collegare il GBA al GameCube è necessario un apposito cavo, che potrete trovare praticamente in tutti i negozi di videogiochi, in grado di unire la porta joypad del 128-bit Nintendo allo slot cartuccia del portatile. Una volta effettuata la connessione

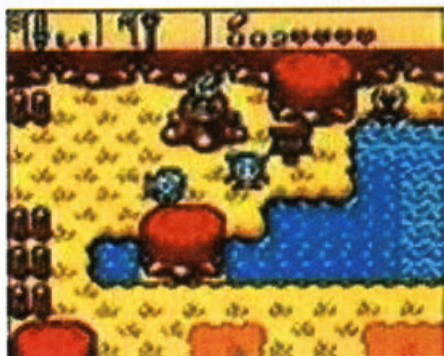
FAN CLUB ADVANCE MAGAZINE

Se il disegno è il vostro forte e volete vedere i vostri capolavori pubblicati sulle pagine di Advance Magazine, ecco la vostra grande occasione! Mandate i vostri disegni a "Advance Magazine Fan Club, c/o Play Press Publishing, Via Vitorchiano 123, 00189 Roma". I migliori saranno pubblicati in questo spazio e riceveranno un regalo strepitoso!

MENCARELLI SAIORY

FABIETTI GIANLUCA

ALESSIO BIANCANI CRISTIAN

SONIA MENCARELLI

FILIPPO DI PRIMIO

potrete sbloccare nuove caratteristiche speciali all'interno di particolari titoli, ossia quelli che sfruttano la "connettività" tra le due console. Volete un paio di nomi? Zelda e Metroid Prime su tutti, ma anche tanti altri!
5) Nel caso siate appassionati di sparatutto, senz'altro Star Wars: Rogue Leader. Poi ci sono un sacco di altri splendidi giochi per GameCube: Tony Hawk o Aggressive Inline, ad esempio, sono ottimi titoli di sport estremi. E se non vi piace il genere, ricordate che Super Mario Sunshine è dietro l'angolo...
6) Al momento non se ne sa niente, ma non temete, la serie di Dragon Ball non si è mai fatta pregare troppo per apparire su una console!
Ecco fatto, come vedete siamo riusciti a pubblicare la vostra lettera e anche a rispondere a tutte le vostre domande! Spero di aver soddisfatto la vostra curiosità! Ciao Alex & Claudio!

LA LETTERA DI FEDERICO

Mitica redazione, ciao a tutti! Sono Federico e vorrei ringraziarvi moltissimo per aver pubblicato il mio disegno di Sonic: sono contento che vi sia piaciuto! Oltre a questo però avrei anche delle domande da porvi:
1) Secondo voi V-Rally 3 per GBA è un bel gioco? Io ho visto delle immagini (a dire il vero solo una!) e mi è sembrato grandioso, sia per grafica che per velocità. Ho ragione?
2) Quando arriverà in Italia il seguito di Golden Sun? È un titolo meraviglioso (ma questo lo sapete già) e io non vedo l'ora di portare a termine completamente la storia!
3) Nel mio negozio di fiducia ho visto il gioco di calcio per GBA David Beckham Soccer! È un buon acquisto oppure mi conviene aspettare ISS?
P.S.: Vi prego, questa volta rispondetemi! Non vorrei che le due uniche copie del gioco di Beckham vadano a ruba prima che io possa assicurarmene una; a meno che voi non mi diciate che è migliore ISS! Vi ringrazio già in anticipo, siete FORTISSIMI!!
Federico S.

Risposta di Cataclisma: Ciao Federico, il tuo disegno era veramente troppo bello per non pubblicarlo, quindi non devi affatto ringraziarci! E poi simboleggia anche una cosa molto importante, ossia la nuova "alleanza" tra Sega e Nintendo, acerrime nemiche di un tempo, che sicuramente ce ne faranno vedere delle belle nel prossimo futuro! Ma ora passiamo a rispondere alle tue domande:
1) Sì, hai perfettamente ragione! V-Rally 3 sembra davvero un ottimo titolo, con una grafica molto fluida e una profondità incredibile per essere un gioco portatile. Presto comunque avremo modo di confermarti queste impressioni in sede di recensione, quindi tieni gli occhi aperti!
2) L'uscita del nuovo Golden Sun è prevista per l'inizio del prossimo anno... ma fossimo in te correremmo a leggere l'anteprima completa che puoi trovare in questo stesso numero!
3) Ti consiglio senz'altro di aspettare ISS! Il gioco per Super Nintendo, di cui questa versione per GBA sarà la fedele conversione, era davvero splendido, sicuramente superiore al titolo dedicato a David Beckham.
Come vedi, non potevo non rispondere alla richiesta di aiuto di un appassionato di sport in cerca di un buon gioco di calcio per il mitico GBA! Ciao Federico, grazie dei complimenti e soprattutto continua a scriverci, mi raccomando!

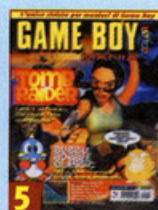
Per richiedere gli arretrati con carta di credito potete telefonare al numero 06-33221250.
Per informazioni potete mandare una mail a:
arretrati@playpress.com

Per ricevere gli arretrati compilate il coupon sottostante specificando il numero che desiderate ricevere e le copie richieste. Inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING, al seguente indirizzo: Play Press Publishing - Servizio Arretrati - Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma. Per calcolare il versamento aggiungete alla cifra ottenuta sommando il prezzo di copertina (Euro 3,90) dei numeri richiesti le spese di spedizione fisse pari a Euro 4,50.

RECENSIONI
R-Type DX, Klax, Paperboy, Joust/Defender, Spy Hunter/Moon Patrol, Maya the Bee, Spy Vs. Spy, Bust-A-Move 4, Prince of Persia, F1 World Grand Prix, Lucky Luke, Legend of the River King, Obelix, NBA in the Zone, NHL Blades of Steel, NFL Blitz, Chessmaster

RECENSIONI
Tarzan, Space Station Silicon Valley, Revelations: The Demon Slayer, Black Bass Lure Fishing, Hollywood Pinball, Chase HQ, Golden Goal, ISS Pro '99, AntZ, Oddworld Adventures II, All Star Tennis '99, Star Wars Episode 1: Racers, Mario Golf, Mickey's Racing Adventure, Suzuki Alstare Extreme Racing, Pokémon Red & Blue, Pokémon Pinball

RECENSIONI
Rayman 2, Worms Armageddon, Rugrats: Time Travelers, Supreme Snowboarding, Mr. Nutz, Grand Theft Auto, Tom & Jerry, Space Invaders, Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy, Turok: Rage Wars, Ms Pac-Man, Beauty & The Beast, Evil Knievel

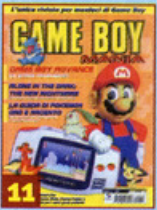
RECENSIONI
F1 Racing Championship, Toy Story 2, Tasmanian Devil: Munching Madness, Mission: Impossible, Ready 2 Rumble, IK+, Ronaldo V-Football, Tony Hawk's Skateboarding

RECENSIONI
Yoda Stories, M. Machines 1 & 2: Twin Turbo, Bubble Bobble Classic, Tomb Raider, S.Fighter Alpha, Déjà Vu I & II, NHL 2000, Test Drive 6, R. Six, Tiger Woods PGA Tour 2000, Babe & Friends, Gex 3, Dragon Warrior Monsters

RECENSIONI
M. Gear Solid, Wario Land 3, Wacky Races, J. McGrath Supercross, M. Tetris Challenge, T. Trouble, Bugs Bunny in Crazy Castle 4, Daffy Duck: Fowl Play, Speedy Gonzales: Aztec Adventure, Jim Henson's Muppets, Catz Dogz Your Virtual Petz Palz, Tony Hawk's Skateboarding, Game Boy Gallery 3, Wings Of Fury

RECENSIONI
Driver, Looney Tunes Collector: Martian Alert!, Pokémon Yellow, Puchi Carat, Spirou: The Robot Invasion, Pro Pool, NBA In The Zone 2000, Asterix: Sulle Tracce di Idefix, Winnie The Pooh, X-Men: Mutant Academy, Catwoman, UEFA 2000, Alfred's Adventure, Cool Bricks

RECENSIONI
Austin Powers Oh Behave!, Austin Powers Welcome to my Underground Lair, Disney's Dinosaur, Jeremy McGrath Supercross 2000, Daikatana, Perfect Dark, The Road to El Dorado, TOCA: Touring Car Championship, Buffy the Vampire Slayer, Roland Garros French Open

RECENSIONI
Thunderbirds, Cyber Tiger, Spiderman, Frogger 2: Swampy's Revenge, Tom & Jerry Mouse Attacks, Croc 2, Titus the Fox, F1 Championship 2000, Rugrats: Totally Angelica, Disney's Aladdin, MTV Sports Skateboarding, Pocket Racing, Tonka Raceway, Ultimate Paintball, MIB2: The Series

RECENSIONI
Donkey Kong Country, The Grinch, The Mummy, Monkey Puncher, Pokémon Trading Card Game, Paperino: Operazione Papero, The Jungle Book: Mowgli's Wild Adventures, Chicken Run, Robot Wars, Gift, Grand Theft Auto 2, Animorphs, Batman of the Future: Return of the Joker, Batman: Chaos in Gotham City, Inspector Gadget, Uno

RECENSIONI
Mario Advance, GT: All Japan Grand Touring Car Championship, Castevania: Circle of the Moon, Alone in the Dark: The New Nightmare, Mario Tennis, Star Wars Episode One: Obi-Wan's Adventure, Mat Hoffman's Pro BMX,The Mummy Returns, Walt Disney's Magical Racing Tour, Lego Stunt Rally, Buzz Lightyear of Star Command, Lion King: Simba's Mighty Adventure, Blade, Scooby-Doo: Classic Creep Capers, Dinosaur'Us

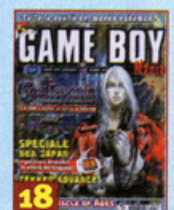
RECENSIONI
Rayman Advance, Tony Hawk's Pro Skater 2, Army Men Advance, F-Zero Advance, Konami Krazy Racers, Pinobee, Kuru Kuru Kururin, Legend of Zelda: Oracle of Seasons, Legend of Zelda: Oracle of Ages, Indiana Jones e la macchina infernale, Spider-Man 2: The Sinister Six, Snoopy Tennis, Rainbow Islands, Shrek: Fairytale Freakdown, Mickey's Speedway USA, Pocket Soccer

RECENSIONI
Mario Kart Super Circuit, Spider-Man: Mysterio's Menace, Super Street Fighter II: Turbo Revival, Bomberman Tournament, Tomb Raider: Curse of the Sword, Pokémon Crystal, Mega Man Xtreme, Dragon's Lair, 1942

RECENSIONI
Lady Sia, Disney's Atlantis: The Lost Empire, Disney's Atlantis: The Lost Empire, Final Fight One, Ready 2 Rumble Boxing Round 2, Advance Wars, Steven Gerrard's Total Soccer, Back Track, Earthworm Jim, Lego Island 2: Brickster's Revenge, Colin McRae Rally, Doom, Ghosts'n'Goblins, The Land Before Time, X-Men: Wolverine's Rage, Robocop

RECENSIONI
Warioland 4, 007: The World is not enough, Ecks vs. Sever, Harry Potter e la Pietra Filosofale, Titti e le Gemme Magiche, Casper, X-Men: Reign of Apocalypse, Denki blocks, Jurassic Park3: The DNA Factor, Super Dodge Ball Advance, Inspector Gadget: Advance Mission, Super Bust-A-Move

RECENSIONI
Sonic Advance, Monsters, Inc., Golden Sun, Tetris Worlds, Star Wars Episode One: Jedi Power Battles, Dark Arena, Broken Sword: Shadow of the Templars, Mortal Kombat Advance, Megaman Battle Network

RECENSIONI
Super Mario Advance 2
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku
Crash Bandicoot XS
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear
Tony Hawk's Pro Skater 3
L'Era Glaciale
The Scorpion Kings: The Sword of Osiris 4
Shaun Palmer Pro Snowboarder
Fila Decathlon

RECENSIONI
Castlevania: Harmony of Dissonance
Spider Man - The Movie
Tekken Advance
Wolfenstein 3D
Jurassic Park: Dino Attack
Mech Platoon
Harvest Moon

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo ....N..................
Località ....
Cap ....
Prov. ....
Data di nascita ....
Telefono ....

Vi preghiamo di scrivere i vostri dati in modo chiaro, possibilmente in stampatello

Scelgo di pagare con
☐ versamento su CCP
☐ Visa ☐ Mastercard ☐ Carta Sì ☐ American Express
N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre)
SCAD. ☐☐ ☐☐

Firma del titolare

ARRETRATI Game Boy Mania

Game Boy Mania n.	Numero di Copie	Prezzo

Spese Postali € 4,50
Totale ____________

➔ IL N.2 DI ADVANCE MAGAZINE SARÀ IN EDICOLA DAL 23 DICEMBRE

NEL PROSSIMO NUMERO...

SPECIALE GAMING 24:7

Il nostro esclusivo speciale sulla storia dei portatili Nintendo continua e finisce nel prossimo numero! Non ve lo vorrete perdere, vero?

CICCIO ALLE HAWAII

HARRY POTTER E LA CAMERA DEI SEGRETI

Una meravigliosa recensione del nuovissimo gioco per GBA dedicato al piccolo mago più famoso del mondo, proprio mentre il suo secondo film sta per approdare nei cinema!

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA COMPAGNIA DELL'ANELLO

Dal classico di Tolkien, al grande successo cinematografico, allo schermo dei vostri Game Boy Advance... il passo è breve. Seguiteci per scoprire tutti i segreti di questo fantastico gioco dedicato al primo libro de Il Signore degli Anelli!